

REVISTA DE PLAYSTATION 100%
Play manía
GRATIS
GUÍA COMPLETA
WATCH DOGS
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
Play
WATCH DOGS
LA PUBLICIDAD MÁS IMPACTANTE
Anuncios que dieron mucho juego
¡Shooters del futuro!
REINVENTANDO LA ACCIÓN
Borderlands The Pre-Sequel
Homefront The Revolution
Battlefield Hardline
Alien Isolation
Evolve...
¡Primeras imágenes!
FIFA 15
MORTAL KOMBAT X
FAR CRY 4
SINGSTAR ULTIMATE PARTY
INVIZIMALS LA RESISTENCIA
La historia de SILENT HILL
PS4 CALIENTA MOTORES
Drive Club
Project CARS
The Crew
¡Así serán los nuevos ases de la velocidad!

EL FENÓMENO DEL FARMING SIMULATOR
AHORA DISPONIBLE EN PLAYSTATION® VITA





CONTROLA UNA ENORME SELECCIÓN DE MÁQUINAS AGRÍCOLAS REALES



ALIMENTA TUS VACAS Y VENDE LA LECHE PARA DISPARAR TUS VENTAS



PLANTA TUS CULTIVOS, VÉNDELOS AL MEJOR PAGADOR Y ¡REINVIERTE TUS BENEFICIOS!

WWW.BADLANDGAMES.COM BADLANDGAMES @BADLAND_GAMES












EDITORIAL



SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM

Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania



¿Qué me contáis del E3?

Para cuando leáis estas líneas, el Electronic Entertainment Expo, E3 para los amigos, ya se habrá celebrado. Esta prestigiosa feria ha sido durante muchos años la referencia de la industria de los videojuegos, el escaparate utilizado por las distintas compañías para mostrar al mundo sus nuevas creaciones, su imaginación, su magia y sus futuros éxitos. Por desgracia, cuando yo escribo esto faltan casi 6 días para que empiece. Pero no sufráis, que el E3 ya no es lo que era y ahora se "espoilea"...

Casi con toda seguridad se habrá anunciado alguna sorpresa, pero lo cierto es que las dos o tres semanas previas a la celebración del evento han dejado poco espacio para la emoción. Muchas compañías ya han enseñado sus nuevos juegos para evitar que queden eclipsados por el mogollón de la feria. En esta revista, cerrada seis días antes del evento, ya podéis descubrir juegos como *FIFA 15, Battlefield Hardline, Mortal Kombat X o Homefront The Revolution*, por ejemplo. Además, se ha filtrado que Sony presentará un nuevo *God of War*, que se verá *Uncharted 4* (o como se llame) y que en su conferencia PlayStation Now (el sistema de juego en streaming) y Morpheus (realidad virtual) tendrán especial protagonismo. *Star Wars Battlefront* se hará oficial, Ninja Theory presentará un nuevo proyecto que podría seguir la historia de *Heavenly Sword* y a From Software se le ha "escapado" un vídeo sobre *Project Beast*, que se presenta como el *Dark Souls* para PS4. Entre las filtraciones, anuncios previos y eventos pre-E3, la feria en sí misma está perdiendo algo de magia y si sumamos los retrasos... Que *The Order: 1886* se vaya a 2015 ha sido un chasco y también se retrasan *Batman Arkham Knight, The Witcher 3, The Division*... que volverán a pasearse por el E3, eso seguro. Igual que *MGSV: The Phantom Pain*, que parece tener garantizadas dos apariciones más...

El E3 sigue teniendo un carisma especial y sigue siendo un fabuloso escaparate, aunque ya no es lo que era: la única oportunidad de ver los nuevos juegos. Ahora, ese carácter informativo pasa a un segundo plano, en parte porque la inmediatez de internet le roba magia, en parte porque las propias compañías quieren un trocito de gloria en exclusiva y se afanan en boicotear las sorpresas. Por suerte, vosotros no os vais a perder nada. "Ayer" habréis podido ver las sorpresas de la feria en **www.hobbyconsolas.com** y "hoy" podéis recrearos en ver las imágenes tranquilamente mientras leéis offline en el autobús (por decir algo). Y "mañana" repasaremos lo más destacado de la feria y comprobaremos qué es lo que vamos a jugar este año o qué es, en realidad, una promesa sin fecha...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a recorrer medio mundo para asistir a las presentaciones previas al E3, ver la final de la Champions y...



Sony celebró el décimo cumpleaños de *SingStar* mandándonos esta original tarta. En realidad Sonia sólo se comió un micrófono...



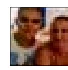
Borja estuvo en Los Ángeles visitando a 2K y comprobó que es verdad que los chicos de Turtle Rock no se piensan afeitar hasta que salga *Evolve*.



Dani ha viajado mucho este mes. Por ejemplo, se fue a Londres para probar en primicia *Homefront: The Revolution* y charlar con algunos de sus responsables.

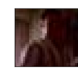
Lo que nos habéis dicho...

Animosos



Rafa García Pérez
¡¡Pronto llegaremos a ser 10.000 seguidores en Playmanía!! ¡¡Vamos, seguid así!!

Previsores



Julián Sánchez
Equipo de Playmanía, nos vemos en la próxima Madrid Games Week.

Desde la Tierra Media



Javier García
¡¡Ahora Playmanía en formato Hobbit!! ¡¡Qué monaaa !!

Compactos



@jothasutil
Todo un acierto la reducción de tamaño de la @revisplaymania. Y después de leer la "editolial" de @soniaherranzz aún más acertado me parece.

Fieles y enormes



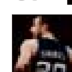
@PabloFS
Me da igual que cambiéis el tamaño de la revista. Para mí seguís siendo igual de grandes @revisplaymania

Feliz y viejuno ;-)

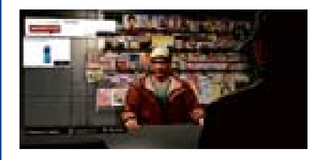


@SAZAMdaniel
Los donuts se me han olvidado, pero comprar la Playmanía no. Seguro que tengo un día "redondo".

Compras virtuales



@Air24M
Hola, quiero la @revisplaymania y la @Hobby_Consolas de este mes #PS4share



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

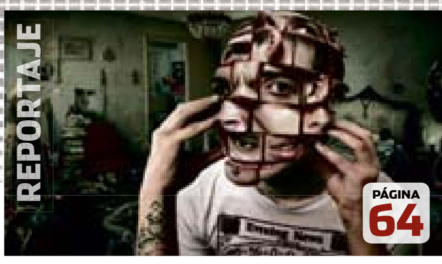
SUMARIO #188




REPORTAJE

PÁGINA 26

PS4 calienta motores. PS4 estaba un poco huérfana de juegos de velocidad, algo que va a cambiar este otoño con varios juegazos que tienen una pinta inmejorable.


REPORTAJE

PÁGINA 64

La publicidad + impactante. ¿Recuerdas algún anuncio mítico de PlayStation? Fijo que lo encuentras aquí.


REPORTAJE

PÁGINA 32

Cinco razones para tener una PS Vita. Y un montón de juegos que la hacen aún más deseable.

REPORTAJE

PÁGINA 16

EN PORTADA
ACCIÓN DE NUEVA GENERACIÓN

***Borderlands, Alien Isolation, Evolve* o *CoD Advanced Warfare* son una buena muestra de hacia dónde están evolucionando los shooters.**

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



La segunda entrega de *FIFA* para la nueva generación añadirá múltiples detalles visuales para plasmar la emoción del fútbol y pulirá el control para que resulte más ágil.

FIFA 15 | PS4 | EA SPORTS | SEPTIEMBRE-OCTUBRE

FIFA 15: el mejor fútbol refina su fórmula

EA SPORTS TOMARÁ LA BASE DE *FIFA 14* Y LA PULIRÁ CON FICHAJES EN TODAS LAS LÍNEAS

Tras arrasar en la generación de PS3 con un simulador futbolístico que mejoraba año a año, EA Sports fue una de las primeras compañías en dar el salto a la nueva generación. Tras la toma de contacto con PS4 que fue *FIFA 14*, con la que debutó el motor gráfico Ignite, la próxima entrega tomará muchas de sus bases pero las refinará y las expandirá tanto visual como jugablemente, algo que hemos constatado ya en la primera demo. La presentación visual, caracterizada por los tan deseados 1080 p y 60 fps, será la primera línea del campo en la que habrá novedades. Aunque no influirán en el control, habrá decenas de detalles que contribuirán a que todo rezume más vida y emoción que en el pasado. Así, los futbolistas serán más gestuales: aplaudirán a los compañeros, harán ademanes ante un fallo clamoroso, se empujarán si hay una falta dura, charlarán entre ellos... El público ya no sólo será en 3D, sino que se comportará de forma distinta según su "procedencia" (Europa, Sudamérica, Asia...). De hecho, EA Sports está recreando a algunas aficiones concretas, como las de Liverpool, Borussia Dortmund, Manchester City y Boca Juniors. Asimismo, los resúmenes posteriores a los partidos presentarán un mejor montaje, con música y comentarios y ofrecerán cualquier lance reseñable. Otro detalle llamativo será el desgaste progresivo del césped, que se llenará de pisadas, marcas y barro en función de las acciones que se sucedan.
En lo que se refiere al control, *FIFA 15* será mucho más ágil que su predecesor, sobre todo para jugar al contraataque, ya que las nuevas animaciones y regates permitirán que las conducciones de balón sean más precisas y realistas, con los jugadores tratando de usar siempre su pierna buena. La física del balón también estará mejor plasmada, con nuevos ángulos de giro, que se harán notar no sólo en los pases y los tiros, sino también en los rebotes (según la rotación, el balón podrá coger direcciones imprevisibles). Igualmente, la lucha por la posesión será más orgánica, con cargas, agarrones, segadas y actitudes defensivas más realistas (como la típica de ponerse las manos a la espalda para evitar penaltis por mano). En las jugadas a balón parado, podremos pasar a manejar a los receptores, para desmarcarlos hacia donde queramos. Por su parte, la IA se comportará más a medio-largo plazo, previendo las jugadas, y empleará más tácticas, como colgar balones, poner el autobús o perder tiempo.

■ El motor Ignite se ha refinado para que las animaciones de los futbolistas resulten más naturales y efectivas.

■ Los futbolistas mostrarán estados de ánimo que variarán según el discurrir del partido.

■ El público se comportará de forma distinta según su origen. ¿Oiremos el "You'll never walk alone" en Anfield?

Sebastián Enrique, la nueva cara de la saga

El juego fue presentado en el Vicente Calderón por el productor Sebastián Enrique, que desde el año pasado ha cogido el relevo de David Rutter de cara a las presentaciones de prensa. Dado que es argentino, se mostró feliz por el hecho de que Simeone haya hecho campeón de liga al Atlético de Madrid, así como por el gran partido de Di María en la final de la Champions League. Pudimos compartir unos minutos con él y nos contó cómo ha sido trabajar con PS4, además de mojarse respecto a la polémica de la resolución y la tasa de imágenes: "No hemos tenido ningún problema con las nuevas plataformas. Supuso un esfuerzo llegar a los 60 fps a 1080 p, pero para nosotros fue un objetivo desde el primer momento. Si es un juego de nueva generación, no se le puede pedir menos". Cuando le preguntamos si PS3 ha dejado de ser una prioridad para EA, nos respondió esto: "La versión de PS3 no va a ser una mera actualización de plantillas y camisetas. También tendrá cosas de la versión de PS4, aunque no todas, por razones de tecnología". Respecto a licencias y modos, nos emplazó a futuros anuncios.

■ Sebastián Enrique, productor de *FIFA 15*, nos respondió a un montón de preguntas. Podéis ver la entrevista completa en www.hobbyconsolas.com





SUBEN

WATCH DOGS, UN ÉXITO DE VENTAS

A pesar de sus "polémicas", *Watch Dogs* ha conseguido vender ya más de 4 millones de juegos en su primera semana a la venta. En Ubisoft están muy contentos con estas cifras.

LOS NUEVOS SHOOT'EM UPS

Aún es pronto para saber si este género será tan importante como en PS3, pero ya cuenta con unos cuantos representantes que prometen dar mucha guerra en los próximos meses. Y si no nos creéis, echadle un vistazo a nuestro reportaje.

PS4 CALIENTA MOTORES POR FIN

Han tardado en arrancar, pero este otoño por fin llegan tres nuevos juegos de coches a PS4. Ahora sólo falta comprobar si son capaces de adelantar al más que notable *Need for Speed: Rivals*, que es el rival a batir hoy.

BAJAN

"PORTS" QUE NO CONVENCEN EN VITA

Prometedores títulos como *Borderlands 2* o *God of War Collection* no han dado la talla en PS Vita. Es una lástima que no cuiden más estas "adaptaciones", que aumentarían notablemente el caché del catálogo de la portátil.

LAS FILTRACIONES PREVIAS AL E3

De un tiempo a esta parte, y en su afán por destacar sus productos para que no se "pierdan" en la vorágine de la feria, las compañías enseñan muchos de sus productos antes del E3 o los "filtran", restándole emoción y cierto interés a la feria de videojuegos más importante.

LOS MÚLTIPLES Y SONADOS RETRASOS

Batman Arkham Knight se retrasa hasta 2015... al igual que *The Division*. Otro de los juegos que iban a sacudir PS4 este otoño, *The Order 1886*, no llegará hasta febrero, mes en el que también fija su "nueva" fecha de salida *Dying Light*. Y *The Evil Within* también se mueve de agosto a octubre. Ya está bien, ¿no?



Puro espectáculo en Transformers 4

TRANSFORMERS: LA ERA DE LA EXTINCIÓN | CINE | 8 DE AGOSTO

Si os gustan las batallas de robots gigantes, las pelis espectaculares, las explosiones y los derroches de efectos especiales, tenéis una cita en los cines el 8 de agosto con "Transformers: La era de la extinción", película con la que se quiere iniciar una nueva trilogía basada en los famosos personajes de Hasbro.

El caos y la destrucción están asegurados con la participación de los Autobots y los Decepticons, acompañados esta vez por los Dinobots, bestias de metal capaces de destrozar ciudades enteras, como se ha visto en uno de los tráilers de la película centrado en Chicago. El director Michael Bay (responsable de las tres pelis anteriores) va a tirar la casa por la ventana y ha adelantado en twitter que "La era de la extinción" tendrá una duración de dos horas y media de pura adrenalina. Además, el reparto promete, con actores del renombre de Mark Wahlberg ("Dolor y dinero"), Nicola Peltz ("Bates Motel") o Stanley Tucci ("Los Juegos del Hambre: En Llamas"), que sustituyen a los personajes de las películas anteriores.

Y, como era de esperar, Activision prepara un nuevo juego basado en la franquicia, aunque no directamente en la película. Hablamos de *Transformers: The Dark Spark*, que será la continuación del film. En el juego, ya sea a los mandos de los Autobots o de los Decepticons, deberemos buscar una antigua reliquia, La Chispa Oscura. Lo curioso es que el juego se estrena el 27 de junio más de un mes antes de la peli.

Mark Walhberg y Nicola Peltz tienen "grandes" razones para correr...

Parecía de que los Transformers había desaparecido de la faz de la Tierra... ¿Será esto un camión?

MORTAL KOMBAT X | PS3 / PS4 | WARNER BROS | LUCHA | 2015



Scorpion y Sub-Zero protagonizaban el primer tráiler. El combate acababa con la cabeza del segundo clavada en un árbol...

La fatalidad regresa a la arena de combate

NetherRealm Studios y Warner Bros acaban de anunciar el desarrollo de *Mortal Kombat X*, la décima entrega numerada de una de las sagas de lucha más veteranas y sangrientas. El juego, que estará presente en el E3, se dejó ver por medio de un combate entre Scorpion y Sub-Zero, dos de sus personajes más icónicos. El aspecto visual era hiperrealista, aunque habrá que ver si es el motor del juego o una simple secuencia de vídeo. En todo caso, la filosofía de la saga se mantendrá intacta. Parece que el detalle de los rayos X para mostrar las fracturas de huesos repetirá, igual que los sempiternos "fatalities" (el final del tráiler acababa con el kunai de Scorpion arrancando la cabeza de Sub-Zero y clavándola en el tronco de un árbol). En términos jugables, sólo se sabe que, por primera vez, podremos elegir entre diversas variantes de cada personaje, para adaptar su estilo a nuestro gusto.

HUNT: HORRORS OF THE GILDED AGE | PS4 | CRYTEK | ACCIÓN | 2015

Cacerías de monstruos a finales del siglo XIX

Crytek acaba de anunciar *Hunt: Horrors of the Gilded Age*, un título de acción en tercera persona que tendrá cooperativo para cuatro jugadores. Estará ambientado a finales del siglo XIX y nos pondrá en la piel de una serie de cazadores que tendrán que enfrentarse a centenares de enemigos sedientos de sangre. El trazado de los niveles y los enemigos finales se generarán aleatoriamente.



El cooperativo para cuatro jugadores será la base del primer juego de Crytek USA, un estudio de nuevo cuño.



La saga *MotoGP* debutará en PS4 con algunas mejoras visuales respecto a las versiones de PS3 y PS Vita.

MOTOGP 14 | PS4 / PS3 / PS VITA | MILESTONE STUDIOS | VELOCIDAD | 20 DE JUNIO

El único circuito donde ganarle a Marc Márquez

Marc Márquez está arrasando en el Mundial de MotoGP, con unos registros históricos. Es tan bueno que apenas hay quien le tosa, pero *MotoGP 14*, el juego oficial del campeonato nos permitirá plantarle cara (o emularle). Como el año pasado, el desarrollo ha corrido a cargo del estudio italiano Milestone, que ha preparado una versión para PS4 que hará uso de Yebis 2, una herramienta para mejorar el nivel gráfico.

La licencia estará actualizada con todos los equipos y los pilotos de 2014, y se han añadido algunas novedades de peso respecto al año pasado. La primera será la inclusión de un modo de juego basado en eventos reales de la temporada pasada, como emular ciertos adelantamientos o remontadas. La segunda será la presencia de pilotos clásicos, como Mick Doohan, Max Biaggi y Álex Crivillé, que harán las delicias de los fans más nostálgicos y veteranos. Finalmente, se ha incluido la curiosidad de poder conducir el BMW M4 Coupé que se usa como coche de seguridad, en un modo Contrarreloj.

Habrá un modo online para doce jugadores, pero la estrella indiscutible será el modo Trayectoria, donde deberemos crearnos un piloto y llevarlo hasta la gloria, empezando en la categoría de Moto3, hasta llegar a MotoGP, pasando por Moto2. Habrá que ver si, gráficamente, el paso a la nueva generación logra marcar una gran diferencia.



Estarán las tres categorías del campeonato: Moto3, Moto2 y MotoGP, con todos sus pilotos.



Habrá dieciocho pistas, con la única adición del nuevo circuito de Termas de Río Hondo.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

PS4, A PLAZOS Y SIN INTERESES

Sony ha puesto en marcha una iniciativa que permite **adquirir el pack estándar de PS4** (399,99 euros) en veinte **plazos mensuales de 20 euros cada uno**, sin tener que pagar intereses. La oferta se puede aprovechar **hasta el 14 de julio** en seis cadenas: Eroski, GameStop, Worten, Sony Gallery, Sinersis y Leclerc.

LANZAMIENTO

UFC, EL 20 DE JUNIO EN PS4

***EA Sports UFC*,** el juego oficial de la famosa competición de artes marciales mixtas, **llegará a las tiendas el 20 de junio,** con más de cien luchadores, entre los que, por primera vez, habrá mujeres. El título hará uso del potente motor gráfico Ignite, que se dejará notar, especialmente, en las recreaciones de los luchadores: músculos, caras que se deformarán, sudor corporal...



ANUNCIO

FECHA PARA LOS SAMURÁIS

***Samurai Warriors 4*,** el nuevo juego de Tecmo Koei para **PS4, PS3 y PS Vita** ya tiene fecha de salida. Será el **24 de octubre** cuando vea la luz en nuestro país. Tendrá 55 personajes e incluirá **cross-play y cross-buy**.

LANZAMIENTO

PS VITA SLIM YA ESTÁ AQUÍ

Le ha costado, pero **la revisión de PS Vita ya se puede adquirir en España, gracias a un pack que incluye la consola junto con *Borderlands 2*.** Este nuevo modelo cuenta con una tarjeta de memoria interna de 1 giga, una pantalla LCD de cinco pulgadas y un diseño más ligero. Además, el "bundle" incluye una tarjeta de memoria de 4 gigas.



ANUNCIO

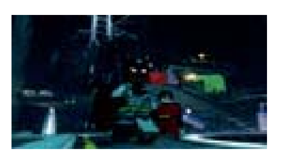
SAYONARA, QUERIDA PSP

Casi diez años después de su nacimiento y con 80 millones de unidades vendidas, **este mes PSP dejará de fabricarse en Japón**, a pesar de que allí aún siguen saliendo juegos que se venden relativamente bien. Parece que **Sony quiere enfocar ya todos sus esfuerzos en PS4 y PS Vita.**

ANUNCIO

OTRA PIEZA PARA BATMAN

Warner ha anunciado el lanzamiento de ***LEGO Batman 3: Más allá de Gotham*,** para PS4, PS3 y PS Vita este otoño. **Encarnaremos a 150 personajes de DC** y deberemos viajar al espacio para detener a Brainic, que quiere convertir la Tierra en una miniatura de colección.



NUEVOS DATOS

SAM FISHER Y SU JUVENTUD

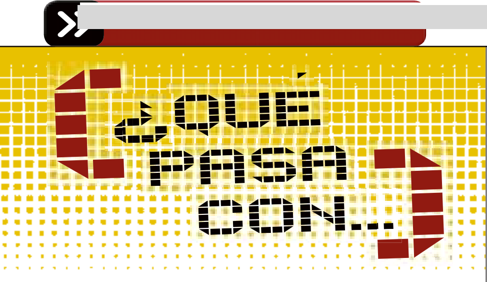
Doug Liman, el director de la película de *Splinter Cell*, ha dado ya algunas pistas sobre lo que ofrecerá la producción. Como no podía ser menos, el protagonista será el agente Sam Fisher, a quien encarnará **Tom Hardy (Bane, en "El caballero oscuro: La leyenda renace")**, pero le veremos de joven, en una de sus primeras misiones antiterroristas.

NUEVOS DATOS

UN DIRECTOR CON SIGILO

Según el medio Deadline, **Sony Pictures** podría estar ya en conversaciones con **Jordan Vogt-Roberts para que sea el director de la película de *Metal Gear Solid*.** Sería su segunda película, ya que, hasta el momento, la única que ha rodado es "The Kings of Summer", aún sin estrenar en España. Sobre el argumento, aún no hay detalles, pero podría estar inspirado en los sucesos de la base militar de Shadow Moses.





... la nueva entrega de la saga *Hitman*?

Los daneses de IO Interactive han confirmado que ya están trabajando a tope en el nuevo *Hitman*, pero que aún no lo van a mostrar. Sí han revelado una prometedora imagen conceptual, ubicada en una ciudad de Europa central.

... la fecha de salida de *The Evil Within*?

Bethesda anuncia que su esperado juego de terror se retrasa del 29 de agosto al 24 de octubre. Teniendo en cuenta que los que iban a salir en octubre se retrasan a 2015, lo entendemos...



... *The Order 1886*?

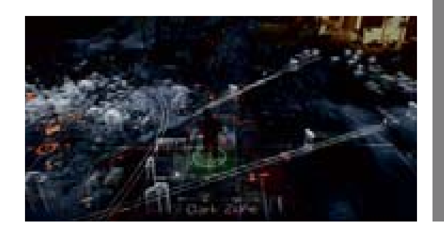
Los chicos de Ready at Dawn necesitan "un tiempo extra para cumplir la promesa que hicimos cuando presentamos el juego por primera vez", según han afirmado ellos mismos. Así que *The Order 1886* llegará en febrero de 2015.

... el estreno de Batman en la nueva generación?

Finalmente, el rumor se confirmó y *Batman Arkham Knight* no saldrá en octubre de este año. Para nuestra desgracia, no jugaremos con el Caballero Oscuro hasta 2015. Una pena porque era otro de los juegazos para este otoño...

... *The Division*?

¿A que no lo adivináis? ¡Sí! *The Division* también se retrasa. Lo esperábamos para finales de año y aunque desde la propia Ubisoft afirmaron hace unos meses que no sufriría retrasos, lo cierto es que al final este prometedor juego de acción con un fuerte componente online no llegará a PS4 hasta el año que viene.



SINGSTAR ULTIMATE PARTY | PS3/PS4 | SONY | MUSICAL (KARAOKE) | FINALES DE AÑO

SingStar: 10 años dando el cante en Play

Para celebrar el décimo aniversario de la saga *SingStar*, Sony anuncia nuevas entregas para PS3 y PS4 y con "cantosas" novedades.

El pasado 21 de mayo Sony celebró en todo el mundo el décimo cumpleaños de *SingStar*, aunque en España el primer título de la serie no se publicó hasta el 9 junio, fecha en la que los usuarios de PS2 más propensos a dar el cante pudimos disfrutar de 30 temas originales, con su correspondiente vídeoclip, y emular micrófono en mano a La Oreja de Van Gogh, Juanes, Hombres G, Rosario, Pink, Elvis, Village People... Un original "karaoke" que puntúa nuestras actuaciones y del que se han editado 35 álbumes de la más variada temática. En total se han vendido 26 millones de discos y se han descargado 25 millones de canciones en la tienda digital del juego, SingStore. Y la mejor manera de celebrar un éxito semejante en asegurándose que va a continuar, por lo que Sony ha anunciado que la serie se estrenará en PS4 con *SingStar Ultimate Party*. El nuevo juego estará disponible a finales de año, también para PS3, con 30 tema de artistas nacionales e internacionales.
Por supuesto, con el nuevo *SingStar* podremos seguir compartiendo nuestras actuaciones con la comunidad gracias a las cámaras de PS3 y PS4, aunque los usuarios de la nueva consola lo tendrán más fácil aún, pudiendo publicar sus fotos y vídeos directamente en Twitter y Facebook. Entre las principales novedades destaca un app gratuita para smartphones que convertirá nuestro teléfono en un micro (Sony nos ha confirmado que los micros inalámbricos de PS3 también funcionarán) y nos permitirá gestionar las listas de reproducción. Además, *Ultimate Party* contará con un nuevo sistema de experiencia que nos reportará recompensas extra según nuestra actividad. El juego costará 29,99 € y podremos ampliar el catálogo comprando desde SingStore temas sueltos a 1,39 € o paquetes de 5 canciones por 6,49 €. Además, Sony ha anunciado que trabaja en un sistema para que podamos aprovechar en nuestra PS4 los discos y canciones que ya tengamos en PS3, algo que logró en su día con PS2 y PS3. Sólo nos queda ir afinando la voz...

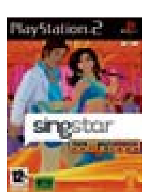
Tu smartphone se convertirá en el micro



Sony lanzará para iOS y Android una aplicación gratuita que permitirá que utilicemos nuestro smartphone como si fuera un micro. Además, este app nos permitirá gestionas las listas de reproducción.

Los SingStar más curiosos

En estos 10 años la serie *SingStar* no ha dejado de sorprendernos. Además de versiones "normales", con temas muy conocidos de artistas de todo el mundo, también han salido algunas ediciones muy particulares, algunas sólo en España.



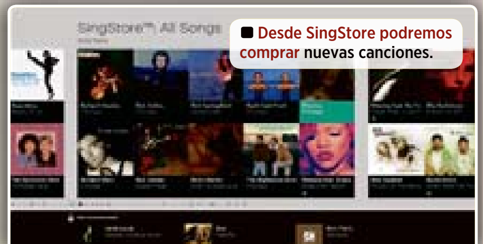
SingStar Bollywood. En 2007 se lanzó, sólo en Reino Unido este disco con 30 canciones (y sus vídeos), de las películas musicales que triunfan en India.



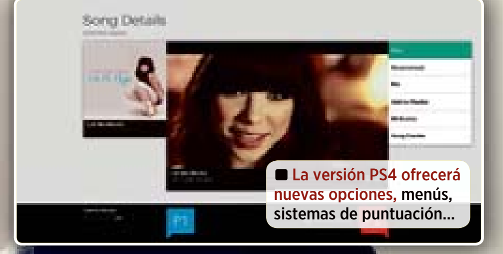
SingStar Mecano. Sólo se lanzó para España en 2009 y además con una edición especial que contenía micros inalámbricos en una bonita caja. Todo un homenaje al grupo.



SingStar Ultimate Party se estrenará a finales de año en PS4, pero también se lanzará en PS3.



Desde SingStore podremos comprar nuevas canciones.



La versión PS4 ofrecerá nuevas opciones, menús, sistemas de puntuación...





SingStar Operación Triunfo. Otro exclusivo de España que se hizo eco del éxito del programa televisivo. Incluía 30 actuaciones de los concursantes más conocidos. Se lanzó en 2008 en PS2.



SingStar Patito Feo. Aprovechando el tirón de la serie Sony lanzó de esta edición de la saga. Sólo se vendió en países de habla hispana en 2010 y contenía 20 temas de la serie de TV.



SingStar Clásicos. Otro exclusivo para España, con la selección más patria que os imaginéis, desde "Mi carro" a "El toro guapo", "El baúl de los recuerdos", "Latino", "La, la la"...



Víctimas de su propio "hype"

Daniel Acal
@daniacal

Hace poco escuché a un compañero decir que *Watch Dogs* estaba siendo víctima de su propio "hype". Un "hype" que la propia Ubisoft se encargó de sobrealimentar merced a aquel asombroso "gameplay" que mostró en el E3 de 2012 y que tantos aplausos arrancó, salvando en buena medida una feria que estaba siendo bastante floja. La compañía gala ni siquiera se molestó en aclarar qué plataforma podía soportar tal carga gráfica, pero en aquellos tiempos en los que todavía no teníamos muy claro hasta dónde iban a llegar las nuevas consolas, todos mordimos el anzuelo y asumimos que *Watch Dogs* se vería así de bien en "next gen". Dos años después hemos comprobado que no es así. Los consabidos bajones gráficos y retrasos han emborronado (pese a sus excelentes ventas) el lanzamiento del juego que iba a ser el "orgullo de la nueva generación".

Evidentemente, cuando una compañía presenta un juego se intenta impactar lo más posible tratando de ofrecer su mejor cara. Pero, ¿qué ocurre si dicha compañía se pasa "tres pueblos" en sus promesas y luego el producto final no cumple con las altas expectativas creadas? Pues que pasan estas cosas. Obviamente, esta práctica no es nueva. Aunque seguro que hubo "vendidas de moto" previas más gordas en la historia de los videojuegos, yo guardo un recuerdo especial para *Rise of the Robots*, aquel juego de lucha con cyborgs de impactantes gráficos con música de Brian May que iba a destronar a *Street Fighter II* y *Mortal Kombat* en mi Super Nintendo y con el que yo soñé muy fuerte en mis años mozos... Al final, ese juego permanece en mi memoria como una de mis mayores decepciones videojueguiles.

Como no quiero aburriros con más historia de abuelo Cebolleta, voy a poner ejemplos de este siglo: *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad* y la evolución de las habilidades de Lara; *Enter the Matrix* y sus "balas que reflejan el escenario en tiempo real", *Fable* y las promesas no cumplidas de Peter Molyneux, *Killzone 2* y su impresionante (y trampeado) tráiler del E3 de 2005; o *Haze*, el shooter exclusivo de PS3 que estaba llamado a demostrar las capacidades técnicas de la consola y que terminó siendo bastante mediocre... Podría seguir, pero ya os hacéis una idea de lo que quiero decir, ¿no?

¿Cuántos de los vídeos que hemos visto en este E3 se corresponderán luego con la calidad final del juego? Si en el pasado ya era contraproducente levantar un "hype" excesivo , en la actualidad crear unas expectativas tan altas que luego el producto final no pueda cumplir es todavía más nocivo. Ahora todo lo miramos con lupa y lo comentamos y recomentamos en twitter y en los foros. Y los usuarios tenemos muchas más herramientas para descubrir estos "montajes" y compartirlos. Ya sea mediante Twitch o simplemente a golpe de botón Share, cualquiera puede destapar rápidamente las miserias de un juego (en el caso de que las tenga) y esa información corre como la pólvora por internet. Y hay mucha gente con mucho tiempo libre dispuesta a perderlo para desenmascarar este tipo de prácticas. Sin ir más lejos, volviendo al ejemplo de *Watch Dogs*, un usuario se ha molestado en reproducir las escenas mostradas en aquella demo del E3 2012 con el juego final y las ha comparado. Las diferencias son evidentes, claro.

Algunos estaréis pensando que este tipo de jugadas a veces pueden salir bien. Que lo importante es que se hable de tu producto (aunque sea para criticarlo), la "visibilidad", generar controversia y polémica... y decirme que con *Watch Dogs* ha funcionado, alcanzando hitos indiscutibles como vender 4 millones de unidades en su primera semana a la venta. Puede ser. Pero lo cierto es que aquí hay que valorar un factor externo clave: la ausencia de juegos con los que alimentar nuestra PS4. Ahora mismo, pocas cosas hay más apetecibles que *Watch Dogs* y por eso mucha gente se lo está jugando, con independencia de que no haya cumplido todas las bonanzas que prometió en su día. Tal vez lo mejor sea ir "de menos a más" y hacer como lo que han hecho en Ready at Dawn con su *The Order 1886*, cuyo último "gameplay" mostrado es superior a lo que enseñaron la primera vez. Pero, ay, que se preparen si después de retrasarlo a febrero de 2015 se convierte en otra víctima de su propio "hype"...



AL PRESENTAR UN JUEGO, SE PROCURA OFRECER SU MEJOR CARA. PERO LUEGO HAY QUE CUMPLIR LO PROMETIDO.

Videojuegos, sentidos y recuerdos

Dicen que el olfato es el sentido más poderoso para devolvernos al pasado, a nuestros recuerdos y, en especial, a los de la infancia. El olor de un chocolate recién hecho puede devolvernos a un momento muy concreto, como una mañana de domingo en la que aún éramos los reyes de la casa. Pero, ¿hay algo parecido aplicable en los videojuegos? ¿Algún resorte especial que nos devuelva a nuestras memorias electrónicas más queridas, a momentos muy concretos como la primera vez que nos pasamos nuestro juego favorito, pero con una intensidad a como si lo hubiéramos hecho ayer?

No me estoy refiriendo a algo tan sencillo como ver una imagen de un juego en una revista o un vídeo en youtube y decir "¡anda, si yo recuerdo haberme pasado ese juego cuando era un enano!" si no a revivir experiencias y momentos muy concretos ligados al tiempo que pasamos con ese juego. "Sensaciones" y emociones grabadas por alguna inexplicable razón en nuestra memoria, de situaciones y momentos que estaban fuera de la pantalla. Recordar a quien tenías al lado cuando te terminaste tu beat'em up favorito, si estabas malo en cama con fiebre, si tenías remordimientos porque debías estar estudiando, si era un día luminoso o de lluvia... Recuerdos de todo lo que rodeaba a ese momento concreto, más que al juego en sí mismo.

Para mi, el olfato no es el sentido imperante en este caso, más allá de lo que pueda evocar el simple hecho de abrir la caja de un microordenador o consola que está durmiendo el sueño de los justos. Oler el paso del tiempo impregnado en su poliespán, en las propias páginas de su manual o incluso en el hardware, me puede retrotraer a determinados momentos, como el día en que esa máquina aterrizó en casa. Así lo he vuelto a experimentar hace poco al sacar mi viejo ZX 81 "de paseo". Gracias a él he vuelto treintaitantos años atrás, al cuarto de estar de casa de mis padres, al día que lo conectamos a la tele por primera vez. O, al ver alguna revista de la época, rememorar una tarde en la que estuve "picando" un tocho de Basic publicado en ella....

Del gusto y del tacto, mejor ni hablamos, y la vista, aunque en el videojuego sea un medio principalmente visual, en mi caso no es suficiente para transportarme a una vivencia concreta. Como incansable "audiófilo" devorador de música, el sonido es el vehículo que me devuelve a emociones, sensaciones y momentos muy precisos. No voy a aburriros con miles de ejemplos, detalles, ni anécdotas personales, pero desde la chicharra de los tiempos de carga del Spectrum a las pegajosas e inolvidables melodías de *Tetris* para Game Boy, el sonido siempre me ha devuelto a momentos que inexplicablemente se han quedado grabados en mi memoria, que de cuando en cuando regresan tan reales y vivos que parece que están volviendo a suceder.





Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Puede ser algo tan simple como volver a escuchar un efecto de sonido, como al insertar una moneda en la recreativa de *The King of Fighters '94* para sentir de nuevo los nervios, la "emoción" de hacer pellas para ir a los salones recreativos durante las clases de física. O incluso escuchar un tema de una banda sonora, como "One Winged Angel" de *FFVII* para recordar claramente dónde lo estaba jugando y con quién. Y como estos, hay miles de sonidos, desde la melodía de la intro de *Rastan*, al sonido de arranque de la primera PlayStation, la musiquilla del minijuego de *Dance Dance Revolution en Bishi Bashi*... Cada sonido retiene su propio momento.

En muchos casos son recuerdos insignificantes, que no estarán entre los momentos que han marcado mi vida. Pero en cierto modo no dejan de ser una forma revivir tiempos pasados que no volverán, con personas que quizás ya no estén o que se quedaron por el camino. En suma, una forma distinta de "sentir" con los videojuegos, a veces de forma inocente, a veces de forma dolorosa, pero que al fin y al cabo ahí está. Y muchas veces ni siquiera nos damos cuenta de ello...



EL SONIDO ES EL VEHÍCULO QUE ME DEVUELVE A EMOCIONES, SENSACIONES Y MOMENTOS MUY PRECISOS...

Playmanía

¡Elige tu oferta!







SELECTA VISIÓN



12 números + 8 DVD Dragon Ball Z



- Nuevo Master Digital Remasterizado.
- Formato de Pantalla 4/3.
- Edición Integra y sin censura.
- Español, Japonés, Gallego, Euskera, Catalán Dolby Digital 2.0
- Subtítulos en Español.
- Ficha técnica y ficha artística.
- Clip nueva edición remasterizada.
- Edición formato "slim box" con carátulas impresas a doble cara con la guía de episoidos de la saga.

Más info: www.selecta-vision.com/Tienda/Dragon-Ball

12 números + SUPERDESCUENTO



Cada ejemplar te sale a 2.33 €. Te ahorras un 20% sobre el PVP de portada

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/playmania
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

MUCHO MÁS QUE **DISPAROS** EN PRIMERA PERSONA

ACCIÓN DE NUEVA GENERACIÓN

El "shooter" subjetivo fue uno de los géneros estrella en PS3. Con la llegada de PS4 está por ver si se mantiene esta tendencia, pero de momento aquí tenemos un buen puñado de juegos con sus rasgos distintivos y armas suficientes para enganchar a los fans del género en estos meses venideros y más allá.




Metro Redux incluirá *Metro 2033* y *Metro Last Light*, remasterizados en HD a 60fps y añadiendo trofeos.

PS4 DEEP SILVER VERANO


Metro 2033 nos sumerge en un crudo futuro postapocalíptico en Moscú. No llegó a salir en PS3.

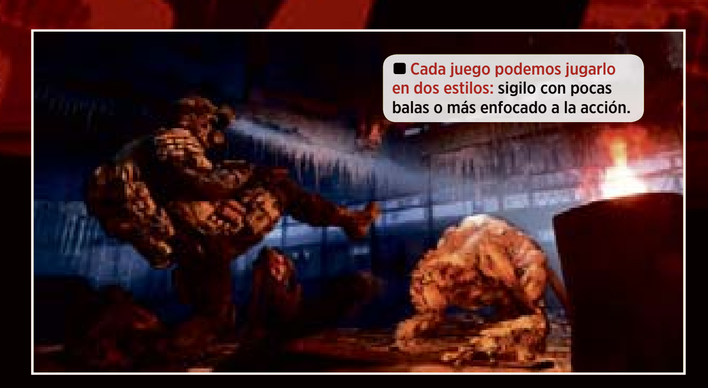



Podemos comprar *Metro Redux* en Blu-ray o descargarnos cada juego por separado en el Store.

SUPERVIVENCIA A CUALQUIER PRECIO EN UN MOSCÚ POSTNUCLEAR

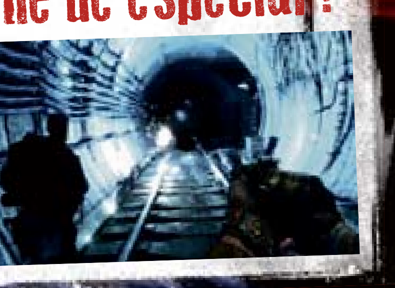
En un viaje relámpago a Londres, los chicos de Deep Silver nos dejaron probar *Metro Redux*: un pack recopilatorio para PS4 que reúne bajo ese título el ya conocido por todos *Metro Last Light* (con todos sus DLC) y el juego anterior, *Metro 2033*, hasta ahora inédito en una consola de Sony, ya que cuando salió en 2010 sólo lo hizo en PC y 360. Pues ambos títulos se estrenarán este verano en PS4 remasterizados y a 60 fps con este "montaje del director" (así lo definieron sus creadores) que ha sido realizado directamente por 4A Games, el estudio que los "parió" originalmente (nada de "encargárselo" a terceros). Como sabéis, *Metro 2033* se basa en la novela homónima de Dmitry Glukhovsky, que nos sumerge en un futuro postapocalíptico en Moscú en el que, tras sufrir las letales consecuencias de la radiación nuclear, los pocos supervivientes se ven empujados a sobrevivir en los túneles de metro. Y cuando 20 años después un puñado de valientes tratan de volver a la superficie se encuentran con un invierno eterno y una amenaza todavía peor, en forma de sanguinarios monstruos mutantes dispuestos a acabar con lo que queda raza humana por esos lares. En el papel de Artyom, nos enfrentaremos a un desarrollo exactamente igual que en PC y 360 pero con un apartado gráfico muy superior. Y dicho desarrollo es mucho más pausado que en un shooter al uso, llegando a coquetear incluso con el "survival horror" (oscuros pasillos, escasa munición...). Dicho planteamiento se mantiene en *Last Light*, aunque algo más suavizado. Pero en *Metro Redux* será posible aplicar ambos estilos de juego, ya que antes de empezar cada título podremos elegir entre uno u otro. En el modo Survival encontraremos pocas municiones y suministros, por lo que deberemos elegir un estilo de juego basado en la infiltración y que evite el combate directo siempre que sea posible. Es un estilo basado en el que exhibió *Metro 2033* originariamente. Por contra, el modo Spartan está más cercano a lo visto en *Metro Last Light*, con enfrentamientos más directos y menos carestía de munición. Así, podremos jugar *Metro 2033* con el estilo de *Last Light* y *Last Light* con el de *2033*, lo que en teoría le otorgará una cierta rejugabilidad.

Metro Redux llegará en formato físico a precio "reducido": 39,95 euros, pero si lo preferimos, podemos comprar cada juego por separado en el Store por 19,95 euros.


Cada juego podemos jugarlo en dos estilos: sigilo con pocas balas o más enfocado a la acción.

¿Qué tiene de especial?

Además de su original ambientación, para los poseedores de una consola de Sony supone poder jugar por primera vez a *Metro 2033*, en HD y con trofeos.





PS4/PS3 SEGA 7 DE OCTUBRE

EN LA **ESTACIÓN ESPACIAL** SEVASTOPOL NADIE PUEDE OÍR TUS GRITOS

En otro viaje relámpago previo al E3, Sega nos invitó a probar en primicia su *Alien Isolation*, un auténtico "survival horror" en perspectiva subjetiva en el que sus creadores, The Creative Assembly (famosos por los *Total War* de PC) pretenden volcar la angustiosa y opresiva atmósfera de la primera de las películas en un videojuego. Olvidados de la acción de *Colonial Marines*, aquí la protagonista es Amanda Ripley, la hija Ellen Ripley, protagonista de la mencionada cinta "Alien: el Octavo Pasajero" que 15 años después va a vivir una pesadilla similar a la de su madre, pero en la estación espacial Sevastopol. En esta nave, un enorme laberinto, transcurrirá el juego con un desarrollo de misiones lineal aunque siempre podremos volver atrás y retornar a zonas ya exploradas. Muy pronto descubriremos que los pocos supervivientes (humanos y androides) que quedan en la Sevastopol tienden a ser hostiles. Y es que, como nosotros, están luchando por su vida, ya que un xenomorfo campa a sus anchas por estos oscuros pasillos. Como en la primera peli de "Alien", sólo habrá una criatura, que como si fuera Nemesis de *Resident Evil 3* o Pyramid Head de *Silent Hill 2* estará agobiándonos a cada paso. Y hasta donde nosotros hemos visto, no se le puede matar (suponemos que esto quedará para la parte final del juego). Así pues, y aunque en la demo empuñamos algunas armas, son poco efectivas. Usamos la pistola para defendernos de ciertos humanos, pero el ruido de los tiros atrajo al alien... A continuación usamos un lanzallamas, que sólo hizo retroceder a la criatura por unos momentos para luego volver a perseguirnos. Más que la acción directa, en *Alien Isolation* primará el sigilo. Deberemos estar muy pendientes del radar para saber la posición del xenomorfo y estar preparados para salir corriendo y escondernos por el escenarios. Y la IA del "bicho" es diabólica e imprevisible (quizás demasiado) con lo que os aseguramos que moriréis muchas, muchas veces. Sus creadores han logrado acceder a material inédito de la peli que han aprovechado para el juego, dándole un muy convincente toque "retro" a la ambientación, aunque no muy espectacular. Lo esperamos para otoño en PS4 y PS3.



Alien Isolation es un "survival horror" en primera persona ambientado en el año 2137 y protagonizado por Amanda, la hija de la teniente Ellen Ripley.



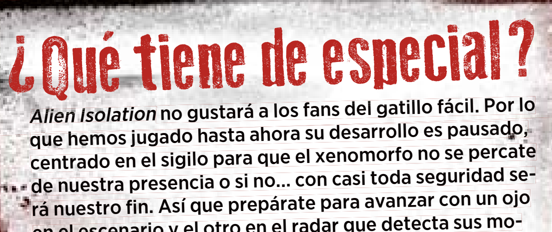




Manejaremos armas como pistolas o lanzallamas y podremos crear objetos como botiquines.



No faltarán los puzzles, en los que se lucirá la estética "retro" que exhibirá *Alien Isolation.*



¿Qué tiene de especial?

Alien Isolation no gustará a los fans del gatillo fácil. Por lo que hemos jugado hasta ahora su desarrollo es pausado, centrado en el sigilo para que el xenomorfo no se percate de nuestra presencia o si no... con casi toda seguridad será nuestro fin. Así que prepárate para avanzar con un ojo en el escenario y el otro en el radar que detecta sus movimientos. Y no pocas veces tendremos que interrumpir nuestra exploración para escondernos en taquillas o crear maniobras de distracción para evitar al letal "bicho".

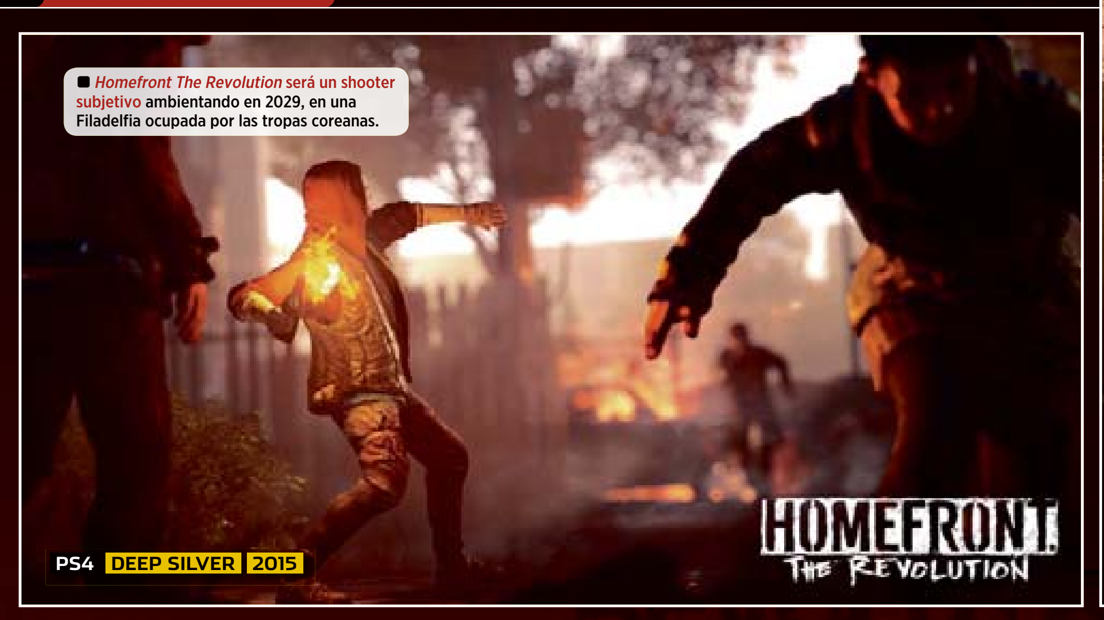




Ofrecerá una estructura de misiones lineal, aunque podremos volver a zonas previas en plan "Metroidvania".

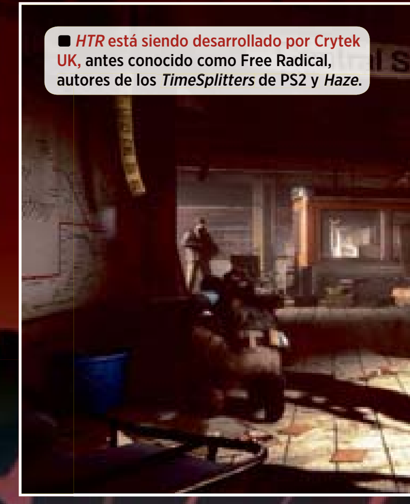


Sólo habrá un alien, que nos perseguirá de forma implacable. Moriremos muchas veces...



Homefront The Revolution será un shooter subjetivo ambientando en 2029, en una Filadelfia ocupada por las tropas coreanas.


HTR ofrecerá un desarrollo abierto en plan "sandbox", desmarcándose así de otros shoot'em up bélicos.


HTR está siendo desarrollado por Crytek UK, antes conocido como Free Radical, autores de los *TimeSplitters* de PS2 y *Haze*.

HOMEFRONT THE REVOLUTION

ENCIENDE LA MECHA DE LA **REVOLUCIÓN** DE LA MANO DE LOS CREADORES DE *TIMESPLITTERS*

Como recordaréis, el primer *Homefront* fue un shooter subjetivo desarrollado por Kaos Studios y editado por la extinta THQ que fue lanzado en PS3 en 2011 que se ambientaba en un futuro cercano en el que Corea ocupa parte de Estados Unidos. En *Homefront The Revolution* la acción se desarrollará en 2029 en Filadelfia, una urbe simbólica por ser considerada la cuna de la independencia americana que ahora está ocupada por las tropas coreanas, que con su tecnología superior someten a la población con puño de hierro. Afortunadamente, la resistencia sigue organizándose y nuestro objetivo en *HTR* será plantar cara al ejercito invasor planteando una auténtica guerra de guerrillas, con rápidas y espontáneas escaramuzas que nada tienen que ver con las batallas en "campo abierto" de otros shooters subjetivos. Misiones de infiltración, de distracción y engaño, emboscadas y ataques relámpago serán lo habitual. Para ello contaremos con un completo arsenal en el que no faltarán "clásicos" como rifles de asalto o lanzacohetes (aunque habrá que buscar suministros), ni la opción de crear algunos recursos ofensivos (como cócteles molotov). Pero todo eso se nos antoja insuficiente para enfrentarnos a nuestros "acorazados" enemigos, que nos lo pondrán muy difícil por tierra (infantería, blindados...) y aire (drones de vigilancia, una especie de zeppelines...). Tendremos que ser más listos que ellos y aprovechar todos los elementos del entorno. Y por supuesto, emplear todo tipo de técnicas, desde romper una cámara de vigilancia a pedradas hasta usar un coche teledirigido con cámara incorporada para reconocer el terreno. Y es que además de acción directa en *HTR* no faltarán tampoco los momentos de sigilo, desde evitar ser vistos por los drones hasta acabar con los enemigos de uno en uno, silenciosamente y por la espalda. También podremos hacer uso de un dispositivo que nos servirá para "marcar" a los enemigos para conocer su ubicación, además de tener otros usos como hacer fotos o mostrar el mapa del entorno. Pero lo que más nos gustó es su enfoque abierto, más cercano a un "sandbox" que a lo que es un shooter subjetivo al uso, con un generoso escenario abierto compuesto por los distintos distritos de la ciudad de Filadelfia. Además, podremos reclutar soldados para nuestra causa, establecer bases donde escondernos, robar arsenales con tecnología militar para adaptarla a nuestros fines y personalizar nuestro "kit de guerrillero". Todo en un mundo dinámico que, según sus creadores, irá reaccionando y "modelándose" a nuestros actos. Y además nos confirmaron que habrá opciones cooperativas: podremos formar una célula de resistencia junto a otros tres amigos. En cuanto al apartado técnico, tiene también muy buena pinta. En la demo que nos enseñaron todo se veía bastante fluido y estable, gracias al motor CryEngine 3. Y tanto personajes como enemigos mostraban un buen nivel de detalle, arropados por buenos efectos de iluminación, explosiones, etc. Lo veremos en 2015.







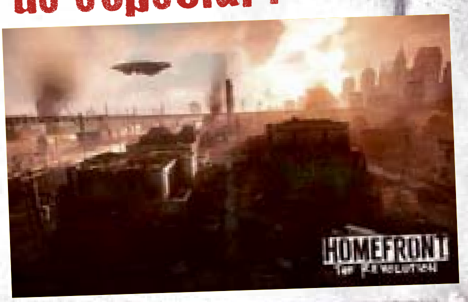




En lugar del Unreal Engine 3 del primero, *HTR* usa el motor CryEngine3 de Crytek. Y se nota.

¿Qué tiene de especial?

Homefront The Revolution ofrecerá una estructura abierta en plan "sandbox" y sus creadores prometen que el escenario será "dinámico" y que "reaccionará" a nuestros actos. Y todo ello con opciones como reclutar soldados para nuestra causa, cooperativo para 4 jugadores...





Los villanos de *Borderlands* protagonizarán un título que estará ambientado entre los dos primeros.



El "cel shading" y el humor serán los estandartes del juego, que recuperará a viejos conocidos.

PS3 | 2K GAMES | 17 DE OCTUBRE

La gravedad lunar y la falta de oxígeno se traducirán en un estilo que será más desafiante que nunca.

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!

EL SHOOTER MÁS HILARANTE LLEVA SUS BALAS A LA SUPERFICIE DE LA LUNA

PS3 recibirá en otoño una pre-secuela de *Borderlands*, una nueva entrega que estará ambientada entre las dos anteriores y que mostrará la historia de cómo Jack el Guapo ascendió al poder y se convirtió en el tirano de Pandora. Precisamente, podremos manejar a cuatro personajes que estarán a sus órdenes, todos ellos viejos conocidos: Athena, Wilhelm, Nisha y el mismísimo Claptrap.

El desarrollo está corriendo a cargo de 2K Australia, un estudio que 2K ha usado en los últimos años como apoyo secundario en la trilogía *Bioshock* y en *The Bureau XCOM Declassified*. Eso sí, Gearbox, el estudio primigenio, también colabora.

El desarrollo volverá a combinar disparos y rol con una campaña cooperativa para cuatro jugadores, pero habrá importantes novedades. La más principal es que la aventura transcurrirá en Elpis, la luna de Pandora, cuya gravedad cero condicionará la acción enormemente. Así, los personajes, que dispondrán de un "jet pack" para propulsarse, podrán ejecutar saltos que casi les harán "flotar" para poder llegar a zonas alejadas. Igualmente, cuando lancemos una granada, los enemigos quedarán indefensos durante unos segundos, levitando en el aire. El oxígeno jugará un gran papel, pues llevaremos una escafandra con una cantidad limitada, de modo que habrá que recargarlo en ciertos puntos (sabiendo que, para realizar saltos más altos, podremos sacrificar oxígeno si queremos). Los enemigos también usarán esas burbujas, así que podremos hacer que se ahoguen si se las rompemos. El arsenal, clave en la saga, recibirá varias incorporaciones. Por un lado, habrá armas de hielo que permitirán congelar a los enemigos y que se añadirán a las eléctricas, las ígneas, las corrosivas y las de slag. Por otro lado, harán su debut las armas láser que, en lugar de balas, dispararán rayos continuos. Además habrá un nuevo tipo de ataque físico: al estar en el aire podremos dejarnos caer rápidamente y pegar un puñetazo que generará una onda expansiva. Los vehículos tampoco faltarán a la cita.

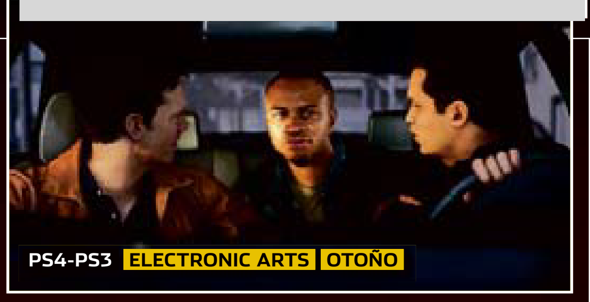


Las habilidades de los personajes serán muy distintas. Athena usará un escudo, a lo Capitán América.

¿Qué tiene de especial?

Es de los pocos shooters que se basan sólo en un modo Campaña y en el multijugador cooperativo. La duración de las anteriores entregas supera la media con creces.




PS4-PS3 ELECTRONIC ARTS OTOÑO

BATTLEFIELD HARDLINE



LA **POLICÍA** SUSTITUYE AL EJÉRCITO EN EL CAMPO DE BATALLA

Visceral Games, el estudio que firmó la saga *Dead Space*, está preparando un "spin off" de *Battlefield* que dejará a un lado el ámbito bélico para centrarse en la lucha policial contra el crimen. Así, en la campaña manejaremos a Nick Mendoza, un joven policía que se verá en la tesitura de si cumplir su deber o dejarse llevar por la corrupción. Ambientado en Miami, el juego se distribuirá por capítulos, muy en la línea de series como "The Wire".
Como es habitual en la saga, el multijugador promete ser la gran estrella, con su enfoque estratégico y de equipo. Así, se enfrentarán policías y ladrones. De momento hay cuatro modos de juego conocidos. El primero será Golpes, en el que los ladrones intentarán asaltar una caja fuerte. En el segundo, Rescate, los policías deberán liberar a una serie de rehenes. El tercero será Bloodmoney, donde los ladrones deberán escapar con la mayor cantidad posible de dinero. Finalmente, Hotwire nos pondrá a bordo de vehículos en emocionantes persecuciones a través de niveles abiertos.
Entre las novedades jugables estarán el uso de tirolinas portátiles y de ganchos para trepar en vertical. La destrucción de los entornos será clave, gracias al motor Frostbite 3, el que DICE utilizó hace unos meses en *Battlefield 4*.

¿Qué tiene de especial?

Tras el gran trabajo de DICE con *Battlefield*, EA ha querido darle un poco de aire fresco a la saga cediéndosela a Visceral Games para un "spin off" basado en la lucha contra el crimen, una temática que siempre ha tenido mucho tirón, sobre todo en forma de series de televisión. Aun así se mantendrá toda la idiosincrasia de la saga principal: tono estratégico, uso de vehículos, destrucción del entorno, clases diferenciadas...


PS4-PS3 ACTIVISION BLIZZARD 4 DE NOVIEMBRE

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE



LA **LLAMADA DEL DEBER** SE REINVENTA PARA EL FUTURO

El fenómeno de *Call of Duty* ha sido seguramente el más relevante de los últimos años en el mundo de los videojuegos, pero la fórmula llevaba agotada algún tiempo. Activision se ha propuesto revitalizarla y para ello ha puesto al cargo de la nueva entrega a Sledgehammer, un estudio que ya colaboró en *Modern Warfare 3* y que cuenta con muchos veteranos de Visceral Games. Con tres años de desarrollo a sus espaldas, será la primera entrega pensada expresamente para la nueva generación, por lo que hará gala de un nuevo motor gráfico (la versión PS3 la desarrolla otro estudio).
El argumento nos trasladará hasta el año 2054, una época hipotética en la que las guerras ya no las protagonizan ejércitos al uso, sino corporaciones militares privadas que dispondrán del armamento más avanzado. Así, nos tocará meternos en la piel de Mitchell, un soldado de la corporación Atlas, que deberá hacer frente a un ataque terrorista global. La mayor novedad jugable será la presencia de un exoesqueleto que dará una gran agilidad al protagonista. A medida que obtengamos puntos de experiencia podremos mejorarlo con nuevas características, como turbo, capacidad de salto, camuflaje, planeo o guantes magnéticos para trepar. Del multijugador, aún no ha trascendido nada.

¿Qué tiene de especial?

Black Ops II ya fue un acercamiento de la saga hacia el futuro, pero *Advanced Warfare* apostará definitivamente por ello, trasladándose al año 2054. Por lo visto hasta ahora, parece que estará muy influido por el reciente *Titanfall*, y el hecho de que Activision haya añadido un tercer estudio para trabajar en la saga en ciclos de tres años (en lugar de dos) es una buena noticia para combatir su estancamiento reciente.



La fauna salvaje será uno de los problemas a los que se enfrentarán nuestros cazadores.



El lanzallamas de Hyde es, hoy por hoy, el arma más potente del juego para dar caza al monstruo.



Evolve estrena cuatro protagonistas y un mapa como calentamiento de cara a su salida.

PS4 | 2K GAMES | 21 DE OCTUBRE

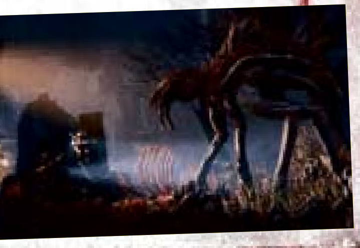
EVOLVE

LA VEDA ESTÁ A PUNTO DE ABRIRSE Y NO PARAN DE LLEGAR **NUEVOS CAZADORES**

Turtle Rock Studios sabe muy bien cómo hacer un buen juego online. Lo demostraron con *Left 4 Dead* en Xbox 360 y quieren llevarlo mucho más lejos en PS4 con *Evolve*. Cuatro cazadores cooperan entre sí (con una perspectiva en primera persona) para acabar con un quinto jugador, que controla a un gigantesco monstruo, en tercera persona.
Ya lo jugamos hace unos meses, pero hemos probado una nueva demo cargada de novedades. Las animaciones son más fluidas, hay más y mejores efectos y las texturas han ganado en detalle, pero lo más interesante son las novedades jugables. Para evolucionar a nuestro monstruo a las dos formas superiores, tendremos que comer la fauna salvaje que deambula por los escenarios (como era habitual), pero ahora, al hacerlo podremos repartir tres puntos entre las cuatro habilidades del monstruo (aliento de fuego, ataque en salto, carga y lanzamiento de rocas). Antes sólo teníamos dos habilidades iniciales y ganábamos las dos restantes evolucionando. Ahora podemos ir gastando puntos para mejorarlas con más libertad. También disfrutamos de un nuevo mapa, The Dam, una especie de desierto rocoso, con un diseño menos vertical que el Bosque que vimos en su día. Además, contará con su propia fauna salvaje, animales muy distintos a los del bosque con sus propias rutinas de ataque. Los cuatro nuevos cazadores serán de las mismas clases que los cuatro originales: trampero, apoyo, asalto y médico, pero contarán con un equipamiento completamente distinto. Hyde, asalto, va equipado con una ametralladora gatling, un lanzallamas y con mortíferas granadas tóxicas. Maggie, trampera, lleva una pistola automática, puede colocar hasta tres trampas de arpón y va acompañada de Daisy, una mascota que rastreará al monstruo, atacará e incluso podrá revivir a los compañeros caídos. Lazarus, médico, va armado con un rifle de francotirador con silenciador, creará una burbuja dentro de la que se sanarán nuestros cazadores y se volverá invisible. Bucket, apoyo, es un robot equipado con un lanzamisiles, podrá colocar torretas de posición voladoras y hasta perder la cabeza, que controlaremos volando por los escenarios en busca del monstruo. Las partidas son muy cambiantes, pasando de cazador a cazado en segundos y las novedades nos han encantado, pero echamos en falta que 2K no haya desvelado aún un nuevo monstruo.

¿Qué tiene de especial?

Su juego asimétrico, que enfrentará a 4 jugadores que deberán cooperar (en 1ª persona) contra otro jugador, que controlará a un monstruo en tercera persona.





Bucket, el robot del grupo, podrá colocar torretas aéreas que acribillarán a la criatura de turno.



Cuatro nuevos personajes se unen a la cacería. Llevan distinto equipo, pero son las mismas clases.



Maggie es la nueva trampera y va acompañada de Daisy, una criatura que localiza al monstruo.



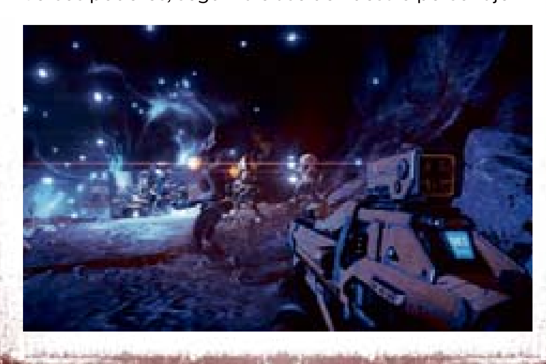
Lazarus es médico, por lo que se dedicará a sanar a sus colegas, revivirlos y hasta se hará invisible.

DESTINY



SE ABRE UN **NUEVO MUNDO DE POSIBILIDADES** PARA LOS TIROS

Tras triunfar con la saga *Halo* en Xbox, el estudio Bungie, convertido ahora en "third party", está a punto de lanzar su primer título multiplataforma. Será *Destiny*, un shooter de mundo abierto que obligará a estar conectado online en todo momento, ya que se sustentará sobre un potentísimo multijugador cooperativo. En grupos de tres personas, deberemos viajar por planetas como la Tierra, Venus o Marte, donde nos cruzaremos con otras cuadrillas, en todo tipo de eventos públicos. Los disparos se combinarán con diversos poderes, según la clase de nuestro personaje.



FARCRY 4

PS4-PS3 | UBISOFT | 20 DE NOVIEMBRE

EL **HIMALAYA** HARÁ REALIDAD NUESTRAS MEJORES PESADILLAS

Ubisoft anunció hace unas semanas el desarrollo de *Far Cry 4*, algo que se daba por hecho. Esta vez, la mezcla de shooter y sandbox nos trasladará hasta Kyrat, en el Himalaya. Según una ficha filtrada en la web de la compañía, el protagonista sería Ajay Ghale, un viajero recién llegado a la zona para cumplir la última voluntad de su madre. Allí, se topará con un dictador conocido como Pagan Min, que podría estar tan majara como lo estaba Vaas en *Far Cry 3*. La campaña volverá a ser el punto fuerte, pero Ubisoft ya ha dicho que, esta vez, el multijugador tendrá un mayor peso en el conjunto.

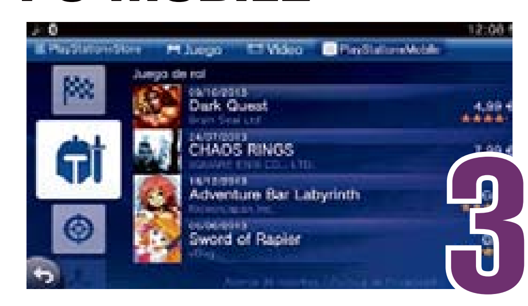
5 RAZONES PARA

Y UN MONTÓN DE JUEGOS

NUEVOS LANZAMIENTOS, INTERACCIÓN CON PS4, FUNCI

PS STORE: MUCHO JUEGO Y PS MOBILE

PlayStation Store es una inagotable fuente de sorpresas, especialmente hablando de PS Vita. Y es que en PS Vita, además de comprar juegos "normales", DLC o complementos, como en PS4 y en PS3, también podemos acceder a una pestaña llamada PS Mobile donde nos esperan pequeños juegos y aplicaciones, con una filosofía similar a la de los juegos para smartphones: sencillos, fáciles y baratitos. De hecho, si tienes un teléfono móvil compatible con PS Mobile (como los Xperia de Sony), podrás acceder y descargarte juegos y aplicaciones. Hay juegos de todo tipo y cada vez un mayor número de aplicaciones. Los precios no suelen superar los 8 euros y, por supuesto, también hay propuestas gratuitas...



3

EL JUEGO REMOTO

2

Una de las grandes ventajas de tener PS Vita si ya tienes PS4 es que todos los juegos de PS4 (menos los que usen un periférico extra, tipo *SingStar*) pueden jugarse de manera remota en PS Vita. Es decir, puedes ejecutar el juego en tu PS4, apagar la tele y seguir tu partida en PS Vita. Además, puedes despertar a PS4 e iniciar el juego a distancia, comprar, usar las funciones Share... Lo único que necesitas es que las dos consolas estén conectadas a internet y asociadas a la misma cuenta PSN. Enlazarlas es muy sencillo y sólo debes hacerlo una vez.



LAS FUNCIONES CROSS

1

Si tienes otras consolas PlayStation, PS Vita es un complemento perfecto, tanto por lo bien que se lleva con PS3 y PS4 como por las funciones Cross. Eso sí, recordad que estas funciones sólo están disponibles cuando el desarrollador así lo decide.

- **CROSS-SAVE**
Graba tu partida en PS Vita y continúa jugando en PS3 o PS4.
- **CROSS-PLAY**
Permite que jugadores de PS3, PS4 y PS Vita jueguen juntos online.
- **CROSS-BUY**
Esta función te permite descargarte gratis juegos que ya hayas comprado en PS3 o PS4 y viceversa.
- **CROSS-GOODS**
Compra DLC o complementos para la versión de PS3 y descárgatelos gratis en PS Vita, o viceversa.
- **PLAYSTATION PLUS**
Si ya estás suscrito a PS+ en PS3 o PS4, podrás beneficiarte gratis en PS Vita de sus ventajas, incluidos los juegos gratuitos de cada mes.



TENER UNA PS VITA

ONES CROSS... ¿NO TE VAS A LLEVAR UNA PS VITA DE VACACIONES?

4 CLÁSICOS EN TU BOLSILLO

Además de juegos específicos para PS Vita, la consola es compatible con la mayoría de los clásicos de PSone disponibles en PlayStation Store (*Metal Gear, Silent Hill, Final Fantasy VII...*) y con muchos de los juegos del catálogo de PSP (*Monster Hunter Freedom Unite, GTA Liberty City Stories, GOW Ghost of Sparta, Gran Turismo...*). Además, cada vez salen más colecciones adaptadas a la portátil que nos permiten disfrutar de clásicos de PS2, como *Final Fantasy X/X-2* o estos que veis aquí. Los juegos de PS2 disponibles en PSN no son compatibles, aunque sí será posible disfrutar en Vita del servicio de juego en streaming PS Now, que cuando se lance nos permitirá jugar a cualquier juego PlayStation desde la nube.

COLECCIONES



Las colecciones de clásicos de PS2 nos permiten disfrutar en Vita de sagas que han hecho historia, como *Jak & Daxter, Ratchet & Clank...*

CLÁSICOS PSONE



RE Nemesis es uno de los clásicos que puedes redescubrir en PS Vita.

CLÁSICOS PSP



Peace Walker es uno los juegos de PSP que puedes recuperar en PS Vita.

5 MUCHO JUEGO PARA ELEGIR

El catálogo actual de PS Vita contiene algunos juegos realmente impresionantes que merece la pena disfrutar, desde el genial *Uncharted el Abismo de Oro*, a *Gravity Rush* o *Tearaway*, pasando por *Dragon's Crown, Soul Sacrifice* o *Persona 4 Golden*. Y eso por poner sólo unos pocos ejemplos, a los que hay que sumar los juegos exclusivamente descargables, los clásicos, las colecciones... Con el catálogo actual hay juego para rato, pero además se anuncian para los próximos meses un montón de títulos que hacen que la consola resulte aún más golosa, empezando por un nuevo *Invizimals* y continuando por... Todos los que podéis ver en la siguientes páginas.



El catálogo de PS Vita tiene cantidad y variedad: plataformas, lucha, aventuras, juegos de rol...

Y UN MONTÓN DE NUEVOS


Acabar con enormes criaturas en compañía de amigos será la base de esta aventura de acción.


Entre nuestro amplio arsenal hay un gancho que nos permitirá movernos rápido e inmovilizar enemigos

PS VITA | SONY JAPAN | ACCIÓN | 2014

Freedom Wars

Acción al estilo *Monster Hunter* de corte futurista y un potente multijugador son las bazas de esta aventura.

Sony Japan Studio está detrás de esta aventura de acción en tercera persona en la que tendremos que enfrentarnos a enormes criaturas en un terrible futuro en el que cada persona nace ya condenada a prisión y sólo puede reducir su sentencia rescatando ciudadanos de las garras de los Secuestradores. El potente multijugador de *Freedom Wars* permitirá equipos de 4 jugadores en local y hasta con 8 online y usará las funciones de NEAR para ayudarnos a encontrar compañeros de cacería. La base del juego serán los combates, con armas blancas y de fuego, que se desarrollarán en amplios escenarios por los que podremos movernos libremente para poner en práctica cualquier estrategia que se nos ocurra. Si sumamos unas enormes posibilidades de personalización y un atractivo estética manganime, *Freedom Wars* se destapa como uno de los exclusivos para Vita más atractivos de este 2014.


Rescatar a los ciudadanos reducirá la condena con las que hemos nacido.


Ayuda a Baby a superar retos y puzzles usando los controles táctiles y el acelerómetro de Vita.

PS VITA | OVOSONICO | AVENTURA | OTOÑO

Murasaki Baby

Uno de los juegos más personales, creativos y originales que podremos jugar en PS Vita. Nuestro objetivo será guiar a una niña que despierta en un mundo de pesadilla con la única compañía de un globo con forma de corazón. Tocando los paneles táctiles de Vita iremos cambiando los fondos del escenario y con ellos los estados de ánimo de Baby, que activarán diversos poderes con los que superar los retos que encuentre: bajando la temperatura podrá congelar el agua y cruzar un río, haciéndose pequeña su globo la llevará volando... Todo con diseños 2D totalmente creados a mano.

PS VITA | SONY | ROL | SIN CONFIRMAR

Oreshika Tainted Bloodlines

Este juego de rol nos coloca a la cabeza de un ancestral clan japonés que está siendo exterminado por una maldición que debemos eliminar a toda costa. Para ello nos embarcaremos en un peligroso viaje para encontrar a dioses inspirados en la mitología japonesa. Combates por turnos con una estética y una historia muy nipona y un diseño artístico digno de mención. Falta saber si llegará traducido, aunque siendo un juego de Sony, contamos con ello.


Este J-RPG por turnos tiene un marcada estética japonesa.

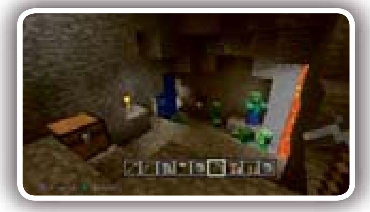
JUEGOS...



Echándole imaginación y paciencia podremos crear cualquier cosa. *Minecraft* es un auténtico "sandbox".



El control de los menús estará adaptado a PS Vita para que crear sea sencillo e intuitivo.



Minecraft

Tras arrasar en todas las plataformas habidas y por haber y convertirse en número 1 de ventas en PS Store en su versión para PS3, *Minecraft* se prepara para estrenarse en PS Vita este verano, manteniendo las virtudes que se han ganado el favor de millones de jugadores en todo el mundo. Ya sabéis, un mundo abierto y totalmente libre en el que podemos recoger cualquier recurso para construir lo que nos dé la gana, ya sea jugando solos o en multijugador. En principio, la versión PS Vita será igualita a la de PS3, habrá juego cruzado entre ambas plataformas y será cross-buy y cross-save, lo que nos permitirá salvar la partida en la nube para continuarla en una u otra consola según la circunstancia. Por cierto, no sobra recordar que también saldrá para PS4...

PS VITA | NOVARAMA | ACCIÓN | 2014

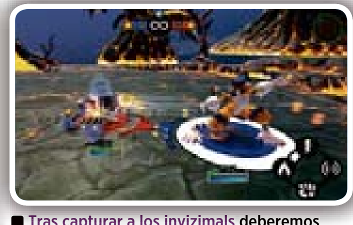
Invizimals La Resistencia

La exitosa saga basada en la Realidad Aumentada que comenzó en PSP, regresa con una segunda entrega para Vita cargada de novedades. Para empezar, ya no será necesario usar tarjeta RA para localizar en el mundo real a estas criaturas que sólo se dejan ver a través de la pantalla de PS Vita. *La Resistencia* contará con 150 Invizimals (muchos de ellos nuevos) que podremos capturar mediante 20 nuevos minijuegos y luego enfrentar contra otros invizimals en varios modos de juego.



Los invizimals y sus enemigos los Xtractors están ahí, pero sólo podremos verlos con Vita.



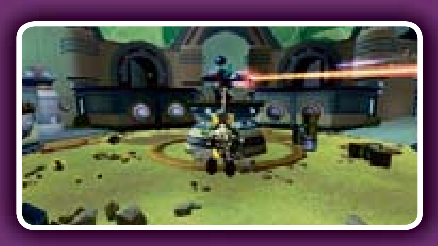


Tras capturar a los invizimals deberemos guiarles en combate y derrotar a los invasores.

Ratchet & Clank Trilogy

PS VITA | SONY | ACCIÓN | 2 DE JULIO

Siguiendo los pasos de otras colecciones de clásicos de PS2, como *Jak & Daxter*, *Sly* o el reciente *God of War*, Ratchet y Clank visitarán PS Vita en una colección que reúne sus tres aventuras para PS2, sin ninguna duda, las mejores de la saga. Ya sabéis, horas y horas de acción y plataformas, recorriendo distintos planetas, recogiendo coleccionables y mejorando las armas más hilarantes.



Journey

PS VITA | THATGAMECOMPANY | AVENTURA | JULIO

Tras acumular premios y batir todos los récords de ventas en PSN, esta bellísima y personal aventura se prepara para repetir éxito en PS4 y PS Vita en julio. *Journey* nos propone un único objetivo: llegar a una montaña atravesando un desierto. Cómo lo hagamos o lo que tardemos depende de nosotros, de cómo sorteemos los obstáculos, de cuánto queramos explorar este mágico mundo y de cuánto nos entretengamos con otros viajeros que quizá aparezcan en nuestra partida...



Gravity Rush 2

PS VITA | TEAM GRAVITY | AVENTURA | 2015

Poco se sabe aún de la continuación de uno de los mejores juegos de PS Vita y de los que mejor aprovechan las funciones de la consola. Para empezar, el juego se presentó en el Tokyo Game Show de 2013 y es probable que no lo veamos hasta 2015. Lo que sí parece claro es que la protagonista volverá a ser Kat, una joven que puede manipular la gravedad a su antojo lo que le ayudará a defender la ciudad flotante de Hekseville del ataque de unas terribles criaturas...




El juego se ha rehecho de cero para dotarle de gráficos actuales, sin perder la jugabilidad del original.


La combinación de puzzles y plataformas será una constante en toda la aventura.

PS VITA | JUST ADD WATER | PLATAFORMAS | VERANO

Oddworld: Abe's Oddysee - New 'N' Tasty

Uno de los plataformas más originales y sorprendentes de la época de PlayStation se va a reestrenar con una versión totalmente nueva.

Corría 1997 cuando un estudio nuevo, Oddworld, lanzaba para PlayStation uno de los juegos con más carisma de la primera consola de Sony, lo que ya es mucho decir. Se trataba de *Abe's Oddysse* un plataformas que contaba una emocionante historia, nos presentaba un héroe entrañable y retaba nuestra astucia y habilidad a partes iguales con un desarrollo que nos obligaba a estudiar bien cada zona para saber primero qué debíamos hacer y luego ser capaces de ejecutarlo. Y todo con una puesta en escena preciosista, un control soberbio y una ambientación magistral. Nuestro objetivo era ayudar al mudokon Abe a escapar de las Granjas Hostiles y luego salvar a su pueblo, esclavizado por los glukons, que además están esquilmando los recursos de Oddworld y masacrando a sus criaturas. Una historia de defensa de la libertad y de la naturaleza que sigue muy vigente... Pues bien, convertido en un juego de culto (puede descargarse de PS Store como Clásico PSone), Just Add Water decidió hacer un remake en el que, partiendo de cero, pretenden devolvernos la magia del juego original, pero con gráficos del siglo XXI. Un ambicioso proyecto pensado originariamente para PS3, pero que ahora también verá luz en PS4 y PS Vita. Y lo mejor de todo es que se ha anunciado que será cross-buy en las tres consolas, de manera que tendremos los tres juegos por 19,99 euros. Aún no se ha confirmado si podremos pasar las partidas de una consola a otra ni la fecha definitiva de lanzamiento, aunque es probable que se lance este verano. Si conserva la magia del juego original y gráficos a la altura de PS Vita, seguro que os mantendrá pegados a la consola con su irresistible jugabilidad.


La belleza estática del juego original se verá multiplicada por las capacidades técnicas de las nuevas consolas.


El mudokon Abe debe escapar de Las Granjas Hostiles y rescatar a sus compañeros esclavizados. La historia atrapa.


Acción 2D con una impecable puesta en escena es la propuesta de CounterSpy.

PS VITA | DYNAMIGHTY | ACCIÓN | VERANO

CounterSpy

Este juego de acción de scroll lateral nos pondrá en la piel de un espía en la época de la Guerra Fría con la misión de infiltrase en las bases enemigas y desmantelar su armamento antes de que lancen armas de destrucción masiva... Para ello tendremos que usar sabiamente nuestro arsenal y recurrir a algún que otro truquito de espía, incluida la resolución de algunos puzzles. Sin embargo, lo mejor de *CounterSpy* (que también saldrá en PS3 y PS4) es su estética, claramente inspirada en los cómics de los años 50 y 60 y su desarrollo influenciado por clásicos como *Flashback* o *Metroid*.

PS VITA | ARROWHEAD GAMES | ACCIÓN | VERANO

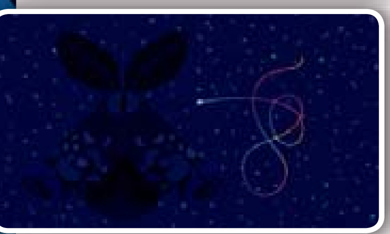
Helldivers

Este shooter de perspectiva cenital, a lo *Dead Nation* pero ambientado en el espacio, nos propone enfrentarnos a despiadadas batallas contra las hordas de criaturas (monstruos gigantes incluidos) que quieren acabar con la humanidad. La gracia está en su potente multijugador (offline, online o ambos), que además permitirá juego cruzado entre usuarios de PS3, PS4 y PS Vita. Y ojo, que nuestros ataques pueden dañar a los compañeros, mientras disparamos sin descanso y cumplimos misiones de todo tipo en escenarios generados aleatoriamente en cada partida.


Podremos personalizar nuestro arsenal en este trepidante shooter muy orientado al multijugador.


PS VITA | SANTA MONICA | AVENTURA | VERANO

La originalísima estética de *Hohokum* recuerda a *Frobisher Says!*, un loco Party Game gratuito para Vita, obra también de Honeyslug.


Esta especie se serpiente voladora es el personaje con el exploraremos *Hohokum*.



Hohokum

Santa Monica Studios, el artista y diseñador Richard Hogg y el estudio londinense Honeyslug nos van a ofrecer una experiencia única en la que originalidad y la frescura son tan importantes como el ingenioso diseño de escenarios y personajes. Un derroche de imaginación para una experiencia de juego difícil de describir, en la que manejamos un personaje con forma de cometa que sobrevuela cautivadores y coloristas escenarios con la misión de rescatar a los habitantes de este extravagante mundo, resolviendo puzzles y descubriendo multitud de secretos. Y es que tendremos total libertad para movernos por los escenarios y perdernos por sus oníricos diseños sin tener objetivos fijos. Según palabras de sus creadores "es un patio de recreo, un lugar por el que vagar y por el que perderte". *Hohokum* estará a la venta este verano en PS Vita, PS3 y PS4

PS VITA | BANDAI NAMCO | ACCIÓN | 27 DE JUNIO

One Piece Unlimited World Red

La nueva entrega "jugable" del popular manganime no sigue ninguna de sus líneas argumentales, aunque ha contado con el apoyo de su creador, Eiichiro Oda, que ha diseñado dos personajes nuevos (un mapache llamado Pato y el malo de la historia, el pirata Red Count) y el escenario de juego, la Isla Perdida. Y es en esta isla donde Red Count secuestra a los miembros de El Sombrero de Paja que tendrán que ser rescatados por Luffy en un desarrollo que combinará exploración y los combates, en los que podrán cooperar hasta 4 jugadores en red local.


En *world Red* no esperan exploración, lucha y hasta minijuegos como gestionar una base.


El Modo Coliseo nos enfrentará a batallas multitudinarias.


Eiichiro Oda, creador del manga, ha diseñado personajes y escenarios para la ocasión.

Hyperdimension Neptunia Producing Perfection

PS VITA | COMPILE HEART | ROL | JUNIO

Si eres seguidor de esta saga de rol clásico puedes llevarte una buena sorpresa con *Producing Perfection*, ya que nuestro objetivo será producir y controlar la carrera de cantante de una de las cuatro diosas de Gamindustri (Neptune, Noire, Blanc y Vert), enseñándoles a promocionarse y a cantar y bailar para convertirse en una auténtica "Idol"... Como Operación Triunfo, a la japonesa.



Disgaea 4: A Promise Revisited

PS VITA | NIPPON ICHI | ROL | AGOSTO

El cuarto capítulo de esta famosa saga de rol táctico apareció en PS3 en 2001 y para muchos es la mejor entrega de la serie. Pues bien, en agosto se lanzará esta versión para PS Vita que es una edición ampliada del juego original. *A Promise Revisited* incluye todo el DLC aparecido para PS3 y además nuevos escenarios, personajes y cameos, nuevos hechizos y técnicas, y nuevas melodías.



Tales of Hearts R

PS VITA | BANDAI NAMCO | ROL | INVIERNO

Los amantes de la saga de juegos de rol japoneses *Tales of* están de enhorabuena este año, especialmente los que tengan una PS Vita, ya que van a tener la oportunidad de disfrutar de un capítulo de la saga inédito en España. Y es que *Tales of Hearts* se lanzó en 2008, exclusivamente en Japón para Nintendo DS. Esta revisión añade un nuevo personaje al equipo de protagonistas, doblaje para las escenas y un importante lavado de cara en el aspecto técnico.



LAS **CARRERAS DE COCHES** TOMARÁN PS4 EL PRÓXIMO OTOÑO

PS4 CALIENTA MOTORES

Hasta ahora, el catálogo de PlayStation 4 ha estado casi huérfano de juegos de velocidad, pero en la recta final del año van a hacer acto de aparición tres títulos llamados a revolucionar el motor de la consola, cada uno con una fórmula muy diferenciada. *Project CARS*, *DriveClub* y *The Crew* prometen hacer las delicias de los entusiastas del asfalto y las cuatro ruedas, sin medias tintas. Por fin, las compañías apuestan por la gasolina de nueva generación.

THE CREW

THE CREW | PS4 | UBISOFT | VELOCIDAD | OTOÑO

De este a oeste, en la meca del automóvil

El estudio Ivory Tower, del que forman parte veteranos de sagas como *Test Drive Unlimited*, *V-Rally* o *Driver*, está desarrollando *The Crew*, un título de mundo abierto muy enfocado al juego social (hasta el punto de que tendrá conexión permanente obligatoria), muy en la línea de *Need for Speed Rivals*. El mapeado, formado por 10.000 kilómetros de caminos, será una recreación en miniatura de todo el territorio de Estados Unidos: Nueva York, Miami, Chicago, Detroit, Las Vegas, San Francisco, Los Ángeles... Entre todas esas urbes no faltarán espacios salvajes, como las montañas de Aspen, las playas de Florida o el Cañón del Colorado. Para facilitar el juego social, existirá una opción de viaje rápido.

El argumento estará centrado en el mundo de las carreras ilegales, de modo que deberemos granjearnos una reputación dentro de una banda. Nuestro grupo podrá ser de hasta cuatro personas y en el mundo podrá haber un total de ocho usuarios simultáneos. La campaña permitirá jugar en cooperativo (o competitivo), pero lo más destacado del juego serán los múltiples desafíos dinámicos que habrá repartidos por todo el mapa. El tono general será muy arcade, pero la variedad de superficies dará mucho juego y enlazará con unas posibilidades de tuneo muy extensas.


Habrá 1.000 ubicaciones reales de todo Estados Unidos, como el Puente de Brooklyn o Times Square.


Las superficies serán variadas. Además de por asfalto, podremos conducir por tierra, nieve, dunas...



El estilo será arcade, con una mezcla de velocidad y acción que incluirá persecuciones policiales.

Los coches serán reales, de marcas como Lamborghini, BMW, Chevrolet, Ford, Nissan o Pagani.

#DRIVECLUB

DRIVECLUB | PS4 | SONY | VELOCIDAD | 8 DE OCTUBRE

Buena compañía por carreteras de montaña

Tras consagrarse en el género de la velocidad con las series *World Rally Championship* y *MotorStorm*, Evolution Studios, una de las más importantes "first party" de Sony, está ultimando ya *DriveClub*, un juego que debería haber salido de lanzamiento junto a PS4 y que se retrasó por la necesidad de pulirlo. Ya hemos tenido ocasión de probarlo, en una visita a las oficinas del estudio en Liverpool, y la calidad está garantizada.

El juego apoyará toda su propuesta en un marcado tono social, aprovechando las posibilidades online de PlayStation 4 (aunque también se podrá jugar offline). Las carreras serán por equipos, de seis contra seis, de modo que habrá que crear un club o unirse a uno ya existente. Así, al correr no sólo acumularemos puntos de fama para nosotros, sino también para el club del que formemos parte.

El estilo de juego se situará a medio camino entre arcade y simulación. Llegar el primero a meta no será lo único que nos otorgue experiencia, pues durante las carreras saltarán ciertos desafíos dinámicos en los que se nos invitará a superar las marcas establecidas por otros usuarios en ciertas zonas, como la puntuación por derrape o la velocidad media. Por tanto, aunque vayamos últimos, siempre habrá motivos para picarse.

El garaje de *DriveClub* constará de 50 coches, pertenecientes a 23 marcas reales: Ferrari, Audi, BMW, Mercedes, Aston Martin, McLaren... A los chicos de Evolution Studios les ha llevado hasta siete meses recrear cada uno, lo que garantiza que su nivel de detalle será bestial, y no sólo gráficamente, sino también en lo que respecta al rugido de los motores, que variará según la cámara que usemos. Por su parte, los circuitos estarán ambientados en parajes naturales de Canadá, Chile, Escocia, Noruega y la India. Habrá un total de 55 trazados diferentes, en su mayoría sinuosas carreteras de montaña, aunque también habrá circuitos al uso.

Una bestia técnica y, de regalo, más que una demo

Técnicamente, el juego correrá a 1080p y 30 fps, y promete convertirse en una de las primeras muestras serias de la nueva generación. Los coches serán una maravilla visual, con todo tipo de reflejos en la carrocería y los cristales, pero la palma se la llevarán los escenarios, que tendrán una distancia de dibujado enorme, con un destacado papel de la progresión día-noche y de las nubes, que generarán sombras dinámicas.

Los suscriptores de PS Plus podrán descargarse gratuitamente una versión reducida del juego, que incluirá los once circuitos de la India y diez coches. Con esa edición, además, se podrá disfrutar de todas las funciones del juego, online y clubes incluidos. Sony ha decidido apostar por esa fórmula para atraer a los usuarios más indecisos y garantizar que el título tenga una gran comunidad. A día de hoy, *DriveClub* está llamado a ser el gran caballo de batalla exclusivo para PS4 en la campaña navideña, y parece que su propuesta social compensará el retraso de casi un año.



El control se situará a caballo entre arcade y simulación, pero las físicas serán muy realistas.



Ofrecerá 50 coches, de fabricantes como Mercedes, Ferrari, Maserati, McLaren, Audi, Aston Martin, BMW...



Habrá seis cámaras, entre las que brillará la del interior, que recreará infinidad de detalles del salpicadero.



Habrá 55 trazados, ambientados en cinco pintorescos países: Chile, Canadá, Noruega, Escocia e India.



El ciclo día-noche estará muy conseguido. Podremos correr a cualquier hora en todas las pistas.

Los materiales de los coches estarán fielmente recreados: fibra de carbono, pintura, cristales...

Entre amigos

Evolution Studios ha tomado nota del auge de redes sociales como Facebook y Twitter para crear un completo sistema de conexión entre los usuarios de *DriveClub*, aprovechando las facilidades que ofrece PlayStation 4 para compartir contenidos y experiencias. Cada club podrá tener hasta seis jugadores y sólo se podrá formar parte de uno a la vez, de modo que habrá un nivel de experiencia asociado a él que permitirá desbloquear recompensas. El líder podrá crear un emblema y unos colores para que identifiquen al club. Asimismo, *DriveClub* sostendrá toda su base social en el llamado “menú dinámico”, un intuitivo interfaz que nos ofrecerá decenas de estadísticas, notificaciones y desafíos, para que siempre tengamos un motivo por el que picarnos con nuestros amigos o con desconocidos. A pesar de todo, quien lo desee también podrá jugar por su cuenta, pues no será obligatorio estar conectado a los servidores.

Siempre en guardia

Sony lanzará una aplicación para móviles y tabletas que permitirá gestionar casi toda la vertiente social de *DriveClub*. Podremos crear clubes, mandar invitaciones, plantear desafíos, consultar notificaciones e, incluso, ver vídeos de nuestros amigos en “streaming”.

PROJECT CARS

PROJECT CARS | PS4 | SLIGHTLY MAD | VELOCIDAD | NOVIEMBRE

El simulador de velocidad más ambicioso de la historia

A principios de noviembre, Slightly Mad Studios, responsable de las dos entregas de *Shift*, lanzará *Project CARS*, un simulador que promete competir en la misma liga que *Gran Turismo*. Su desarrollo empezó en octubre de 2011 y en él ha colaborado una activa comunidad de usuarios, aportando parte de la financiación, dando ideas y testeando las sucesivas betas del juego. Asimismo, han participado pilotos profesionales, como Nicolas Hamilton (hermano del piloto de Fórmula 1) o Ben Collins (piloto en Le Mans y primero en encarnar al famoso Stig del programa televisivo de culto "Top Gear"). Ése es el punto de partida de un juego que recreará al dedillo el ámbito de las carreras de coches.
En el modo Carrera viviremos la trayectoria deportiva de un piloto, desde sus inicios en el karting hasta llegar a las carreras de resistencia de veinticuatro horas, pasando por todo tipo de fórmulas intermedias, como las de turismos o las de monoplazas. Habrá incluso pruebas legendarias, como las 500 millas de Indianápolis. El online también tendrá un gran peso, no sólo con carreras al uso, sino también con eventos de comunidad y tablas de tiempos que permitirán medirse a los mejores fantasmas. Habrá incluso una red social para asegurarnos de que competimos contra gente de nuestro nivel y para compartir nuestros mejores momentos.

La sensación real de un fin de semana de carreras

En total, habrá un centenar de vehículos de marcas reales y la recreación de todos ellos será fabulosa, tanto visual y sonoramente como en términos de manejo. El control será muy exigente, con un destacado sistema de daños y la posibilidad de configurar infinidad de elementos de la puesta a punto (si no somos muy duchos en el tema, un ingeniero nos dará consejos). Lo mejor es que se incluirá todo lo que acontece en una carrera real, incluso cosas que otros simuladores suelen escamotear: la vuelta de formación, las paradas en boxes (como consecuencia del desgaste de los neumáticos y el consumo de gasolina), la interacción por radio con el ingeniero de pista...

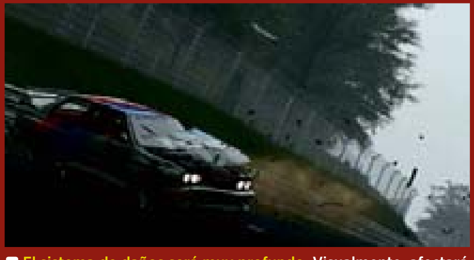
La delgada línea entre la realidad y la virtualidad

Gráficamente, *Project CARS* hará uso de Madness, un motor elaborado expresamente para la nueva generación. No está confirmado, pero la intención del estudio es que el título alcance los 1080p y los 60 fps. Por lo visto hasta ahora, el nivel de detalle será bestial. Los cerca de 60 circuitos serán reales en su mayoría: Nurbürgring, Spa-Francorchamps, Monza, Silverstone, Mónaco, Laguna Seca, Bathurst... Cada pista estará recreada con todo lujo de detalles. En particular, destacará el ciclo día-noche progresivo, que permitirá correr a cualquier hora del día y que generará unos efectos lumínicos de postín. Junto a él, habrá un sistema meteorológico dinámico que influirá en la gestión estratégica de las carreras, pues la lluvia podrá anegar el asfalto en cualquier momento, lo que se traducirá en una reducción de la visibilidad y el agarre. Por si el acabado gráfico no fuera suficiente, el juego será compatible con Project Morpheus, el dispositivo de realidad virtual que Sony está ultimando para PS4. Con él puesto, nos sentiremos como en la cabina de un coche de competición. Si se cumple todo lo que Slightly Mad Studios ha prometido, podemos estar ante el mejor simulador de la historia. Habrá que estar atentos.

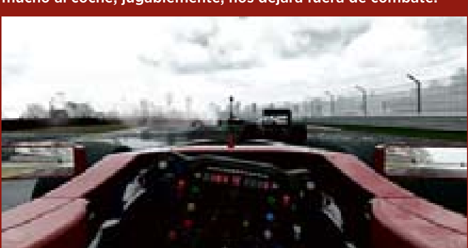


Los prototipos de Le Mans serán las grandes estrellas del centenario garaje de este simulador de coches.

Habrá cerca de 60 circuitos, todos muy reconocibles, como el de Mónaco, con sus guardarraíles.



El sistema de daños será muy profundo. Visualmente, afectará mucho al coche; jugablemente, nos dejará fuera de combate.





El control de los coches será muy exigente y la puesta a punto se podrá personalizar ampliamente.



El ciclo día-noche será uno de los puntos fuertes. Ver amanecer y anochecer será un total deleite.



La climatología será variable y, a poco que llueva, el asfalto se verá anegado de grandes charcos.

El motor Madness, hecho con la nueva generación en mente, propiciará unos gráficos brillantes.

NOVEDADES



PÁGINA 40

Watch Dogs

Es una de las aventuras más esperadas del año y nos propone retos originales y nuevas mecánicas en un sandbox, pero... ¿está a la altura?



Wolfenstein: The New Order. El renacimiento de esta mítica saga de disparos nos deja un juego atípico para el género: nada de multijugador y todo para una campaña larga y compleja.



Murdered: Soul Suspect. ¿Te gusta investigar crímenes? Pues éste no te dejará indiferente. Tienes que encontrar a tu asesino, mientras vagas por los escenarios convertido en fantasma...



Ultra Street Fighter IV. La edición definitiva de este genial juego de lucha se venderá como un DLC si ya tienes *Super SFIV* o como juego completo para los que se atrevan a descubrir su gran jugabilidad.

PERROS DE LA GUERRA

Con *Watch Dogs* y *Wolfenstein: The New Order* ya la venta, el panorama se presenta bastante tranquilo. Estos dos juegos han centrado casi toda la atención desde finales de mayo y se han convertido en triunfadores indiscutibles de una primavera que ha estado un poco fría... y no sólo en lo meteorológico. Eso sí, aún queda sitio para las sorpresas y las propuestas innovadoras, como el original *Murdered*, que nos invita a resolver un crimen en el que somos la víctima. Lo bueno es que, tengamos PS3 o ya hayamos saltado a PS4, podemos disfrutar de cualquiera de estos tres atractivos títulos. Lo malo es que los juegos hechos a caballo entre dos generaciones no llegan a brillar tanto como podrían...

PS4

PS3

PS Vita

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**49-59** **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**60-69** **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**70-79** **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**80-89** **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**90-94** **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**95-100** **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

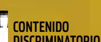
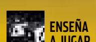
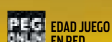


Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR    EDAD JUEGO EN RED





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **UBI MONTREAL**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **79,95 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **2-8**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://watchdogs.ubi.com/



Aiden Pearce controla los dispositivos electrónicos de la ciudad con su teléfono móvil.

LA CIUDAD DE **CHICAGO** EN MANOS DE LOS HACKERS

Watch Dogs

Algunos hackers utilizan sus habilidades para conseguir información, pero Aiden Pearce manipula la ciudad para ejecutar una venganza.

Ubisoft ha imaginado un futuro perfecto para ambientar *Watch Dogs*: un mundo "oculto" bajo la ciudad de Chicago, en el que los hackers pelean por la información armados con sus teléfonos móviles y nadie está a salvo. En este contexto se mueve Aiden Pearce, el protagonista del juego, que rastrea las calles en busca de la banda criminal que provocó la muerte de su sobrina. Así nos enfrentamos a un desarrollo abierto, que respeta las reglas de los típicos "sandbox" (como la posibilidad de tomar cualquier vehículo, unos escenarios enormes por recorrer o un buen puñado de minijuegos y secretos) y que incorpora mecánicas de hackeo. ¿En qué influyen estas habilidades durante el desarrollo? Es muy sencillo, basta con apuntar con nuestro cursor a cualquier dispositivo electrónico, presionar cuadrado y ver cómo los semáforos se ponen en verde, los bolardos salen de la carretera, se activan las cámaras de vigilancia o las cerraduras se abren de forma automática... Al principio el efecto es muy impresionante, pero después de unas cuantas misiones (el juego está estructurado en cinco actos, con 40 misiones que se alargan entre 18 y 20 horas) pierde impacto y termina convirtiéndose en algo rutinario.

El esquema de los niveles tampoco es muy variado. La campaña abusa de una estructura básica; llegar a un punto, infiltrarse, hackear un servidor (o eliminar a un personaje) y escapar, sin conseguir atraparnos. Sin embargo *Watch Dogs* es muy ambicioso y compensa esta falta de variedad con distintos elementos, como la posibilidad

MOVIÉNDONOS POR LAS CALLES (Y CANALES) DE **LA CIUDAD**

1. **COCHES Y MOTOS** están inspirados en modelos reales. El peso de los vehículos está exagerado para resultar más espectacular.
2. **POR LOS CANALES** que cruzan la ciudad Aiden puede pilotar lanchas y nadar. La policía sólo puede perseguirnos con helicópteros.
3. **AIDEN SE OCULTA** de manera automática y también puede ejecutar movimientos de free running manteniendo presionado el círculo.

Aiden Pearce utiliza sus habilidades hacker (y las armas convencionales) para vengar a su sobrina.


Los enemigos blindados nos ponen las cosas difíciles. Buscad su punto débil.


A través de las cámaras podemos espiar y hackear otros dispositivos.


El esquema de las misiones se vuelve repetitivo en la segunda mitad de juego.

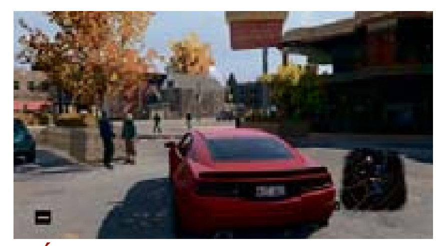


El tamaño de la ciudad de Chicago es considerable. Se tardan 7 minutos en atravesarla.

VERSIÓN PS3: UNOS PERROS CON PEOR PEDIGRÍ...

La aventura y las opciones son prácticamente idénticas a la versión de PS4... pero el resto, queda por debajo. Texturas a baja resolución, entornos más vacíos y con más popping, defectos como "screen tearing" o "cortes" como si se rompiera la pantalla. Es divertido como en PS4, pero no está a la altura técnica de colosos como *GTA V*...

NOTA **74**


GRÁFICAMENTE no está a la altura de lo que se espera de PS3 en 2014. Queda muy por detrás de *GTA V*.


MISIONES, opciones, control... Todo lo demás es tan divertido como en PS4.

La campaña tiene 40 misiones estructuradas en 5 actos, rematadas por minijuegos, coleccionables y un modo multijugador para ocho amigos.

de mejorar nuestro árbol de habilidades con la experiencia acumulada, un sistema de "karma" que influye en cómo se van a comportar con nosotros los personajes secundarios, la concentración para ralentizar el tiempo en los tiroteos, los movimientos de "free running" inspirados en *Assassin's Creed*... Y la ambientación mejora gracias a la posibilidad de escanear a cualquier personaje que aparece en pantalla y descubrir sus secretos más oscuros.
Las misiones secundarias son uno de los grandes aciertos de este título. El equipo de Ubisoft Montreal no se ha conformado con los típicos coleccionables o la posibilidad de detener delincuentes, sino que ha adaptado una serie de minijuegos tradicionales (póker, ajedrez, beber chupitos...) junto a experiencias virtuales que se despliegan con el teléfono móvil. Estas experiencias "se saltan las reglas" de la realidad y nos sumergen en videojuegos en los que tenemos que acabar con oleadas de marcianitos pixelados, controlamos un tanque con forma de araña para enfrentarnos con las fuerzas del orden, atropellamos demonios en un clon de *Carmaggedon* de ambientación apocalíptica... Un puñado de grandes ideas que multiplican la duración y diversión de *Watch Dogs*. Y todas ellas cuentan con su propio árbol de habilidades que debemos desbloquear con experiencia. Si nos entretenemos en ello la cosa puede alargarse mucho y más si tenemos en cuenta que las versiones de PS3 y PS4 cuentan con una hora de contenido adicional en exclusiva, no incluido en los juegos para Xbox y Xbox One.

Los modos multijugador se han integrado perfectamente en el desarrollo, de manera que no es necesario dejar de jugar para saltar al online. Basta con estar paseando por la ciudad (siempre que no estemos inmersos en una misión »

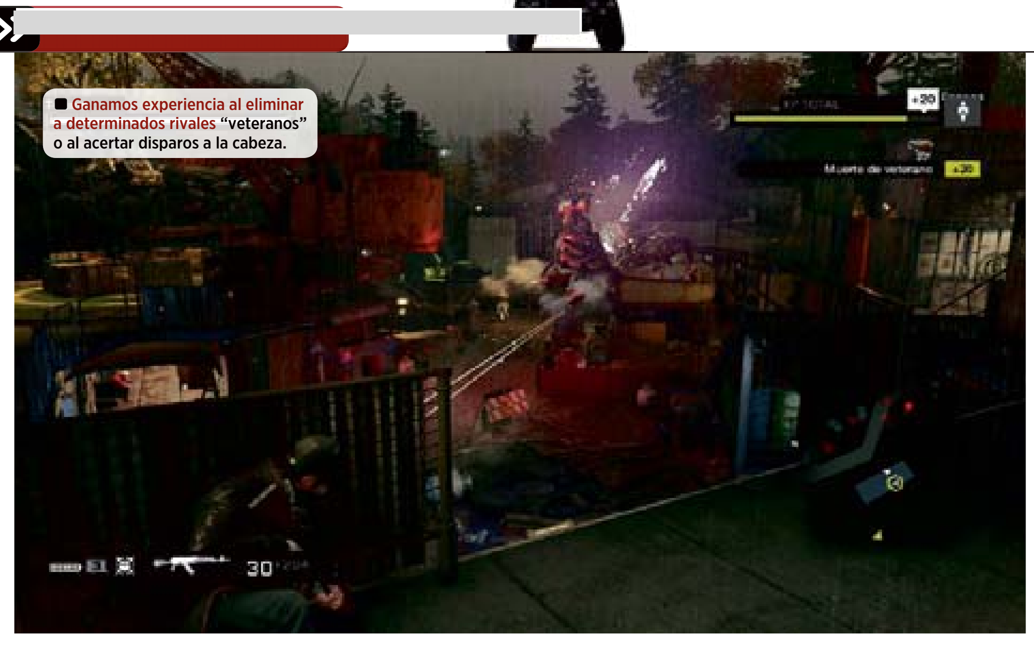


Mejoramos nuestras habilidades a través de un árbol que se divide en hackear, combatir, conducción y creación de objetos.

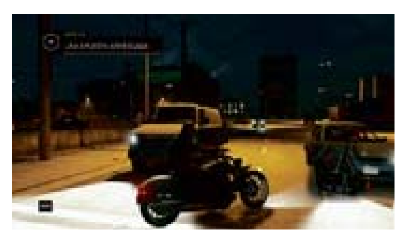

La concentración nos permite ralentizar el tiempo durante los tiroteos, para ponernos a cubierto o acabar con algún enemigo.


La iluminación de Chicago es mucho mejor en las secuencias nocturnas y aún más con efectos de lluvia.

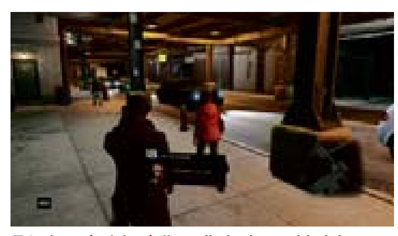




Ganamos experiencia al eliminar a determinados rivales "veteranos" o al acertar disparos a la cabeza.



La música licenciada (o la lista de reproducción) suena cada vez que conducimos un vehículo.



La batería del móvil nos limita la cantidad de hackeos que podemos ejecutar. Se puede mejorar.



Un cursor nos indica los elementos hackeables en pantalla y datos ocultos de los peatones que veamos.



La ambientación en un futuro inmediato es soberbia. Los secundarios están muy bien retratados.

El multijugador online está integrado en el juego. Podemos arrancar en cualquier momento siempre que no estemos en una misión de la campaña.

» de la campaña) y podemos unirnos a una carrera, una guerra de hackers, una variación del escondite o un paseo libre junto a siete amigos. Y del mismo modo, podemos retar a alguien que no tenga el juego. Basta con que tenga una tableta o un smartphone e instale la aplicación gratuita CTOS Mobile. Así, un jugador en la consola debe llegar a un punto de la ciudad antes de que se agote el tiempo, mientras que su rival, con el dispositivo móvil, activa las trampas y le envía patrullas de la policía. En resumen, que las opciones multijugador no están mal, aunque carecen de la profundidad que hemos visto, por ejemplo, en *GTA Online*, que estaba incluido en *Grand Theft Auto V*.

El apartado visual de *Watch Dogs* ha arrastrado cierta polémica incluso antes de su lanzamiento. Es verdad que el resultado final se ha quedado lejos de las primeras imágenes que se mostraron durante el E3 de 2012, pero también tiene muchas virtudes. Los modelos de los personajes principales (el propio Aiden o su hermana Nicky Pearce) son bastante simples, pero hay un buen puñado de secundarios, como Clara o T-Bone, que resultan muy expresivos y las animaciones, incluida la búsqueda de coberturas automática o los movimientos de parkour, están bastante logradas. Además, la ciudad de Chicago tiene una iluminación nocturna y efectos de lluvia excelen-

» MISIONES SECUNDARIAS **Y MINIJUEGOS** MUY ORIGINALES



1 **LOS MARCIANITOS** clásicos se han transformado en un "shooter" en tercera persona, con su propio sistema de progreso y recompensas.



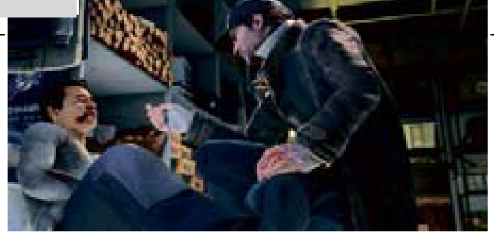
2 **LAS 5 EXPERIENCIAS VIRTUALES** nos permiten jugar un clon de *Carmaggedon*, pilotar un tanque araña, infiltrarnos entre robots...



3 **BEBEMOS CHUPITOS,** jugamos al ajedrez, participamos en timbas de póker, jugamos a las tragaperras... para ganar dinero fácil.



■ El norte de Chicago es una zona rural, con un lago y parques de caravanas, que añade variedad a la ambientación urbana.

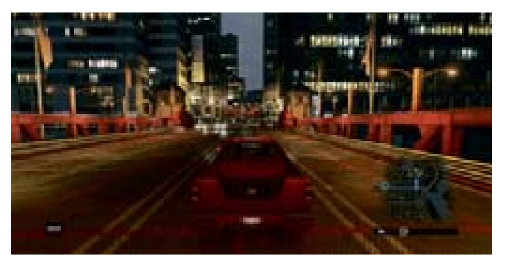


■ El argumento de *Watch Dogs* es previsible, con un par de giros argumentales sobre una clásica historia de venganza.



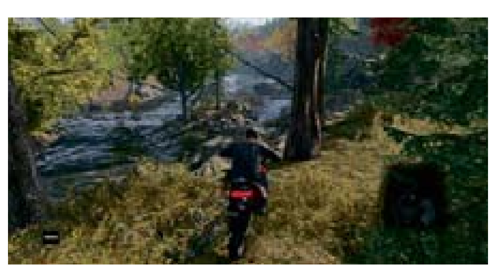
■ Hay más de 30 armas, divididas en categorías. Para el combate cuerpo a cuerpo, tenemos una porra extensible.



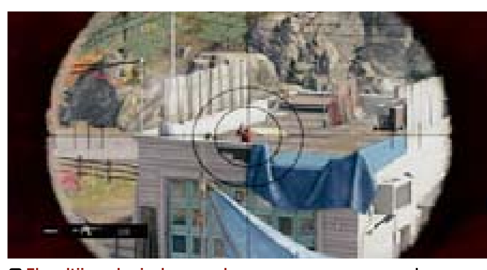


tes, aunque por el día es bastante más plana (por culpa de algunas texturas poco detalladas). El agua impresiona, pero los daños en los coches son poco realistas... Una serie de irregularidades que no estropean la experiencia de juego, pero sí lo colocan lejos de ese "sandbox definitivo" de la nueva generación que esperábamos. En cuanto a los aspectos sonoros, presume de un excelente doblaje al castellano, además de varias pistas licenciadas (que suenan en la radio de los vehículos) y una banda sonora resultona. Si no os convence, también podemos cargar nuestras propias listas de reproducción desde la consola, aunque resulta algo más engorroso.

Por un lado, seguro que muchos se sienten decepcionados al ver la nota que ha conseguido *Watch Dogs* (nosotros también esperábamos que se convirtiese en uno de los juegos más importantes del año) pero en absoluto se trata de un mal juego. Da la impresión de que el estudio no ha tenido tiempo para desarrollar sus ideas (en particular todo lo que tiene que ver con el hackeo está desaprovechado) pero ha querido incluirlas en el juego a toda costa, quizá preparándose para desarrollar una segunda parte. Y lo peor es que, salvo algunos momentos especiales (como el nivel en una prisión, la discoteca o la defensa de la "guarida" de T-Bone) el desarrollo de la campaña se vuelve repetitivo. Aún así, se trata de un "sandbox" largo y entretenido, con algunos destellos técnicos que aprovechan la potencia de las nuevas consolas y con una gran ambientación. La ciudad de Chicago no es la más grande que hemos visto en un juego, pero tiene mucha "vida" y la posibilidad de espiar a todos sus habitantes nos encanta. Además, los minijuegos y extras son los más originales que hemos visto en el género.



■ Los efectos de agua y partículas de la versión de PS4 aprovechan la potencia de la nueva máquina.



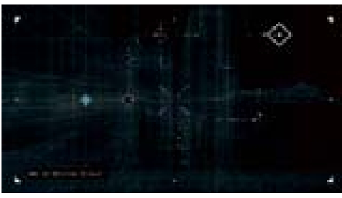
■ El multijugador incluye modos como carreras, guerra de hackers, paseo libre... Online para un máximo de 8 amigos.

» MAESTROS DE LA TECNOLOGÍA

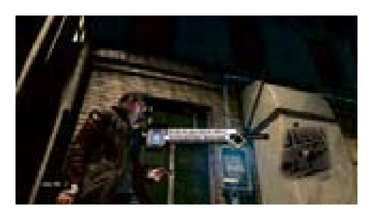
La manipulación de cualquier dispositivo electrónico es una de las señas de identidad de *Watch Dogs*. Aiden puede activar cualquier mecanismo sencillo, aunque a veces las cosas se complican para acceder a los servidores o burlar los mecanismos de seguridad de CTOS:



LOS SERVIDORES de CTOS que "abren" nuevas zonas de la ciudad se hackean desde cámaras de vigilancia.



LOS CORTAFUEGOS colocados por CTOS o hackers rivales se resuelven como sencillos puzzles contrarreloj.



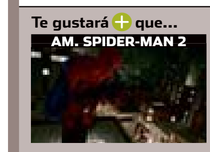
PUERTAS, COBERTURAS, TRAMPAS... Se activan simplemente presionando un botón con el móvil.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ciudad de Chicago y la originalidad de las misiones secundarias y minijuegos.

» LO PEOR
Misiones repetitivas, con argumento previsible y algún fallo en el apartado técnico.

Te gustará + que... **AM. SPIDER-MAN 2**

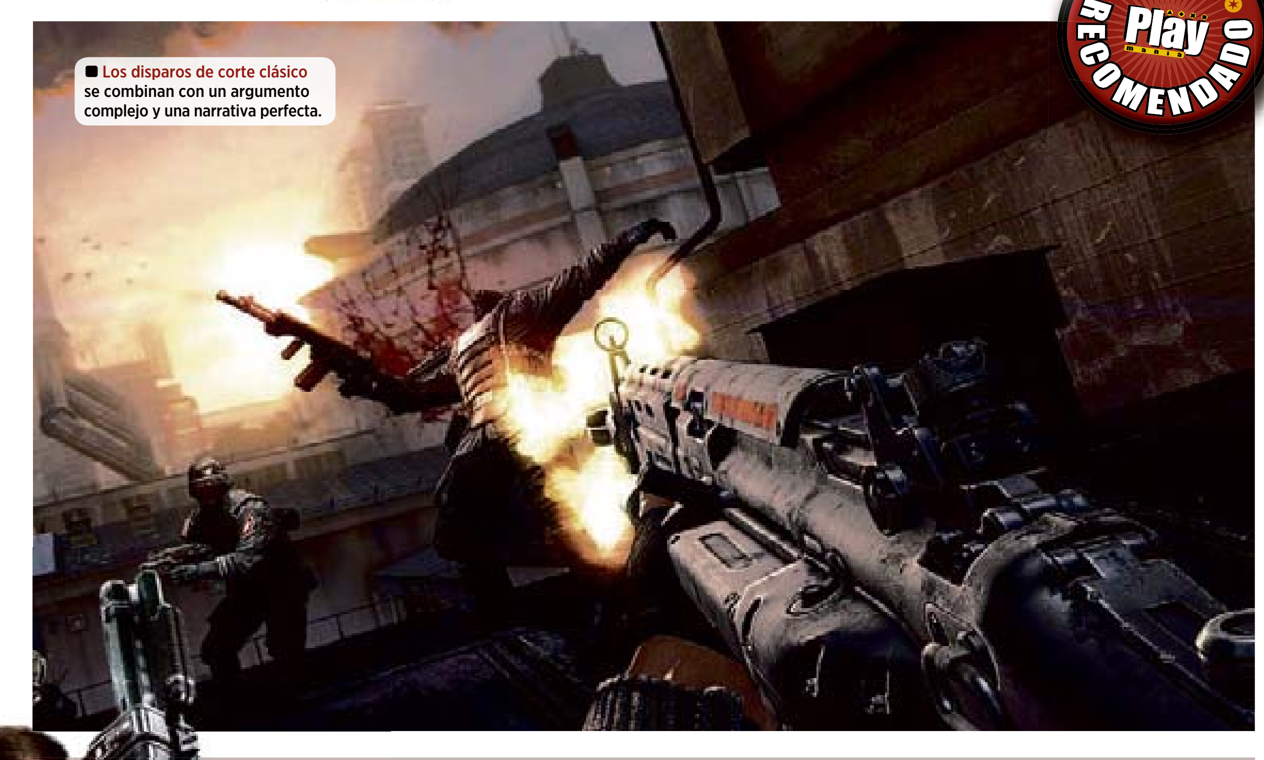


Te gustará − que... **GTA V**



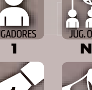
82	**» GRÁFICOS** Una gran ciudad, con modelos solventes y efectos irregulares.
87	**» SONIDO** Sobresaliente doblaje al castellano y temas licenciados en la radio.
80	**» DIVERSIÓN** La ambientación sorprende, pero las misiones se vuelven repetitivas.
89	**» DURACIÓN** La campaña dura 18 horas, aunque hay minijuegos y multijugador.
NOTA 85	Un buen "sandbox" que no está bien rematado en el apartado técnico, pero ofrece una estupenda ambientación.

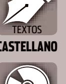



Los disparos de corte clásico se combinan con un argumento complejo y una narrativa perfecta.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Género:
SHOOT´EM UP
Desarrollador:
MACHINEGAMES
Editor:
BETHESDA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95 €
Precio Ed. Coleccionista:
69,95 €



JUGADORES 1 | JUG. ONLINE NO



TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SI | RESOLUCIÓN 1080 P

www.wolfenstein.com

ENFRÉNTATE A LOS **NAZIS** QUE GANARON LA GUERRA

Wolfenstein The New Order

Regresa el padre de los "shooters", arropado por una ambientación escalofriante, en un mundo alternativo dominado por los nazis.

Después de asaltar la fortaleza del General Calavera en 1946 (en uno de los prólogos más intensos que conocemos) el soldado B.J. Blazkowicz pasó 14 años hospitalizado. Ahora ha despertado para descubrir que tiene que iniciar una nueva guerra, porque los nazis dominan el mundo. A partir de este momento, *Wolfenstein The New Order*, nos lleva por 14 niveles que combinan la acción con una narrativa perfecta. Partiendo de un desarrollo clásico, que recupera los enemigos finales, los botiquines para conseguir energía (cascos en el caso del blindaje) y los lugares secretos, este "shooter" va abandonando el esquema de los juegos bélicos y se sumerge poco a poco en una aventura que recuerda a títulos como *BioShock Infinite*.

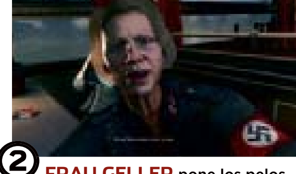
Además de una estupenda ambientación, que nos lleva desde las calles de Berlín a un complejo submarino o una base lunar, *Wolfenstein* cuenta con unos secundarios de lujo (en particular los generales nazis que nos hacen la vida imposible) y un sentido del humor salvaje, inspirado en las películas de Tarantino como "Malditos Bastardos".

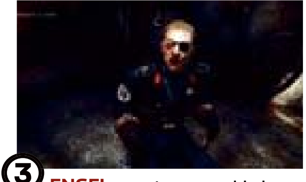
La decisión más arriesgada de *Wolfenstein The New Order* es sacrificar el modo multijugador. Pero a cambio el juego de Bethesda y Machinegames nos ofrece una enorme profundidad: Blazkowicz mejora sus habilidades con "perks" que desbloqueamos al realizar determinadas misiones, además podemos explorar los escenarios (casi todos cuentan con vías alternativas) en busca de piezas para nuestras armas y coleccionables

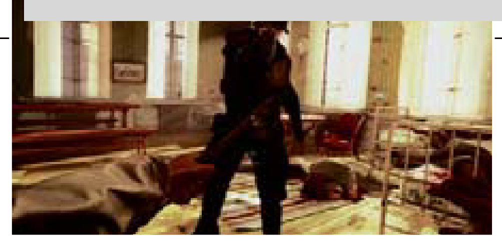
Blazkowicz es un ranger de los EE.UU. que despierta en 1960, cuando los nazis han ganado la guerra.

LOS ROSTROS MALVADOS DEL **TERCER REICH**

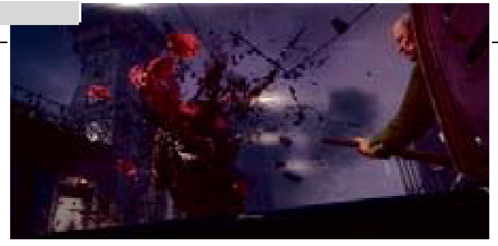

1 **CALAVERA** no sólo es un cargo militar, sino que realiza inhumanos experimentos médicos con los prisioneros que caen en sus manos.


2 **FRAU GELLER** pone los pelos de punta con sus juegos raciales y su enfermiza relación con su "mascota" Bubi (otro oficial alemán).


3 **ENGEL** muestra su crueldad ejecutando enfermos, pero tenemos la oportunidad de tomarnos la revancha de una forma creativa.



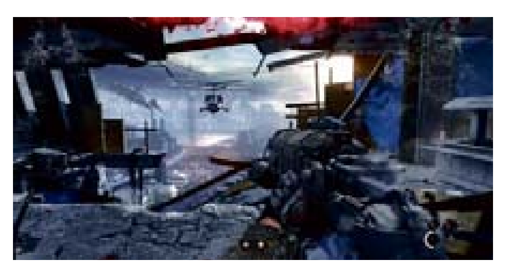
■ El cuchillo y la pistola con silenciador nos permiten atravesar los niveles utilizando el sigilo en lugar de la fuerza bruta.

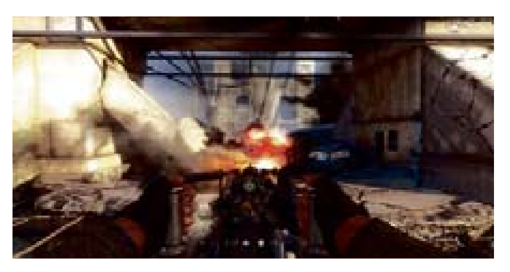


■ La brutalidad y el sexo se combinan con el desarrollo como en una película de Tarantino, sin perder el sentido del humor.



■ Los jefes finales que nos esperan en *The New Order* son grandes y durísimos. Un guiño a los juegos clásicos.



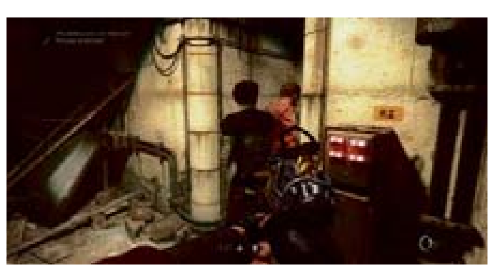


Se han eliminado las referencias sobrenaturales, pero los nazis cuentan con tecnología súper avanzada.

que nos permiten jugar nuevos modos, y para colmo, el juego original está "escondido" en otro de los niveles. Por si esto fuera poco, una decisión que tomamos en el primer nivel, marca dos líneas argumentales para la campaña, así que la duración (alrededor de 14 horas) se duplica.

Casi todos estos escenarios nos dan la oportunidad de avanzar utilizando el sigilo (para lo que contamos con pistolas silenciadas y cuchillos) o por la fuerza de las armas, lo que resulta más difícil (y más satisfactorio). Y en algunos momentos nos encontramos con puzzles bastante ingeniosos que nos obligan a utilizar una cortadora láser, parecida a la pistola de gravedad de *Half Life*. Nosotros hemos probado la versión de PS4, y en lo que respecta al apartado técnico nos quedamos con los modelos de los protagonistas, la física de partículas y el tamaño de los escenarios, aunque también hay problemas con la resolución de algunas texturas y las colisiones (en particular bajo el agua; buceando o controlando un submarino).

Contra todo pronóstico, *Wolfenstein* ha recuperado la "personalidad" de las primeras entregas, y se ha adaptado a los tiempos que corren, no solo en lo que respecta a los apartados técnicos, sino también en el ritmo de juego, el retrato de los personajes e incluso en el modo en que trata asuntos como el sexo. Cuando parecía que el género de los disparos en primera persona se había estancado, ha conseguido hacernos vibrar mientras repartíamos muerte y destrucción en este mundo alternativo de los años sesenta.



■ La cortadora láser, además de ser un arma muy poderosa, nos permite resolver una serie de puzzles muy ingeniosos.



■ Hay vehículos como un coche, un submarino y un mecha, que controlamos libremente. El helicóptero es "sobre raíles".

» MÁS QUE UN MUNDO BAJO EL YUGO **NAZI**

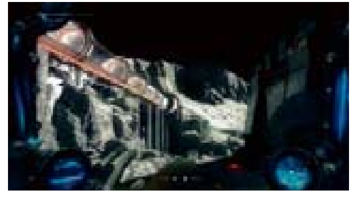
La ficción histórica de *Wolfenstein* no se desarrolla simplemente en los escenarios de la Segunda Guerra Mundial, sino que explora otros "teatros de guerra" mucho más arriesgados. Estos son algunos ejemplos de los escenarios que vamos a visitar en *The New Order*.



LAS CIUDADES como Berlín y Londres, lucen un diseño grandioso, típico de la Alemania de los años treinta y cuarenta.



BAJO EL AGUA visitamos unas antiguas instalaciones... ¿No os recuerda a *BioShock*? Pues no es el único guiño.



LA LUNA es un campo de batalla con una gravedad menor... Y los disparos en el exterior tienen un sonido apagado.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Un argumento absorbente, en una ficción histórica muy bien ambientada.

» LO PEOR
No tiene modos multijugador y falla la sincronización labial del doblaje.

Te gustará + que... KILLZONE SHADOW FALL



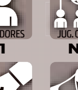
Te gustará − que... BIOSHOCK INFINITE



89	**» GRÁFICOS** Modelos brillantes y escenarios grandes con rutas alternativas.
88	**» SONIDO** Buena BSO y doblaje al castellano, aunque falla la sincronización.
91	**» DIVERSIÓN** Un "shooter" frenético, con una gran historia y ambientación.
82	**» DURACIÓN** 14 horas de campaña rejugable, aunque no tiene multijugador.
NOTA 90	**Este shooter legendario "renace" gracias a su apuesta por la narrativa y una ambientación sobresaliente.**

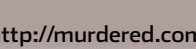


Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **AIRTIGHT GAMES**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio en PS4: **69,95 €**
Precio en PS3: **49,95 €**



JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**



http://murdered.com



Un detective recién asesinado debe pararle los pies al responsable en este peculiar thriller sobrenatural.

LA PARADOJA DEL **DETECTIVE ASESINADO**

Murdered: Soul Suspect

Los detectives son muy dados a investigar homicidios, pero no es habitual que tengan que lidiar con el suyo propio. Es lo que le ha pasado a Ronan O'Connor.



Ronan O'Connor "vive" atormentado por la muerte de su mujer y por un pasado repleto de actos delictivos.

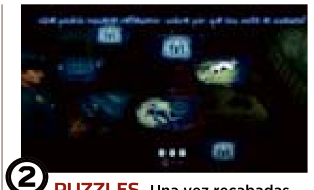
Inspirados por el espíritu fantasmagórico de la película "Ghost" y por videojuegos como *Heavy Rain*, *LA Noire* y *The Walking Dead*, el estudio Airtight Games ha desarrollado un thriller cuyo protagonista, Ronan O'Connor, muere asesinado a los pocos segundos de empezar a manos de un misterioso encapuchado. Sin embargo, su alma no desaparece sino que permanece en el Umbral, una especie de limbo, lo que le permite seguir vagando por el mundo para poder investigar quién lo mató y por qué. Ésa es la paradoja de este desafortunado detective, que debe seguir el rastro del asesino y desenmascararle para poder cruzar el "puente" hacia la paz eterna.
El argumento, sin ser el de una obra maestra, logra dar la talla mediante varios giros que ayudan a mantener el interés hasta el último minuto. Buena culpa de ello la tiene la ambientación en Salem, una ciudad de la que se dice que es la más embrujada de Estados Unidos y cuyos sucesos históricos se entrelazan con partes del hilo argumental.

La aventura combina exploración y puzzles de forma bastante efectiva, con algunos ribetes de sigilo. Así, debemos visitar diversos lugares donde actuó el Campanero, que es como se conoce al asesino en serie que mató a Ronan. Allí debemos escudriñar en busca de pistas y con ellas responder a ciertas preguntas para reconstruir los crímenes. La idea es muy buena, pero por lo general todas las respuestas resultan demasiado obvias, hasta el punto de que no importa si fallamos, pues podemos seguir probando hasta dar con la pista relevante. No es como en *LA Noire*, por

» ANALIZANDO PISTAS DESDE EL MÁS ALLÁ



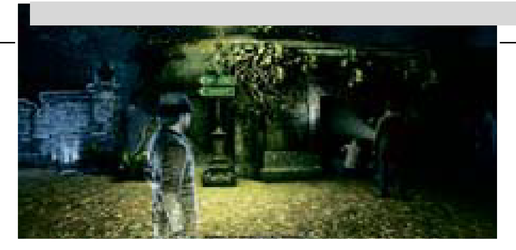
1 EXPLORACIÓN. Debemos investigar escenas relacionadas con crímenes, en busca de objetos, rastros o huellas que puedan ser de utilidad.



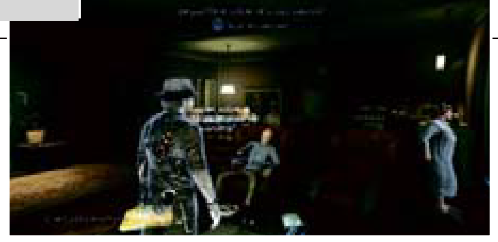
2 PUZZLES. Una vez recabadas las pistas, toca responder a una pregunta, eligiendo entre varias opciones (hay una por cada pista).



3 SIGILO. En ciertas zonas hay que esquivar a una serie de demonios que hacen patrulla. Podemos acabar con ellos si los cogemos por la espalda.



El tono de suspense se deja notar en los escenarios, como un manicomio o un cementerio, pero no es un juego de terror.



Hay misiones secundarias relacionadas con almas errantes. Debemos averiguar por qué murieron, para que descansen en paz.



Salem, una ciudad famosa por las cazas de brujas que se llevaron a cabo en 1692, es donde se desarrolla el juego.

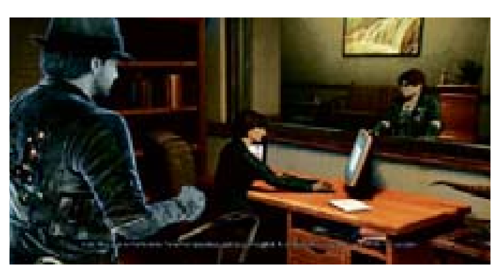




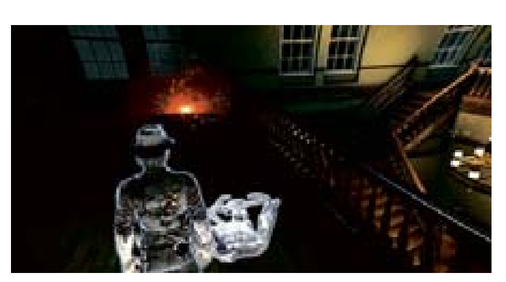
Dura muy poco y le falta profundidad, pero logra tener personalidad y ser distinto a cualquier otra aventura.

ejemplo, donde había que darle más a la sesera, considerando factores como las emociones de los personajes a los que había que interrogar.
Lo mismo sucede con las secciones de sigilo, donde debemos hacer frente a una serie de demonios sedientos de almas. Si bien introducen variedad, no suponen un gran desafío, por los propios poderes de Ronan, que puede atravesar paredes libremente. No ayuda tampoco el hecho de que no se pueda modificar el nivel de dificultad.

Gráficamente, a *Murdered Soul Suspect* se le nota mucho lo que es: un juego pensado para PS3 y que, a última hora, se decidió adaptar también a PS4 para sacarle mayores réditos comerciales. Casi todo el desarrollo está presidido por una atmósfera oscura, con unos escenarios bastante reducidos y cuya dirección artística no destaca particularmente. Hay incluso algún tirón y cierto "tearing", aunque nada grave. Puestos a elegir entre una versión y otra, baste con decir que son prácticamente idénticas, pero, en cambio, la de PS4 tiene un precio oficial de 20 euros más (69,95 por 49,95)... El apartado sonoro, por su parte, cuenta con un buen doblaje al español y una banda sonora que no se hace notar demasiado.
Murdered Soul Suspect cuenta con ideas muy interesantes, pero esperábamos que fueran algo más profundas en su ejecución. Su mayor problema es que, por encima de todo, se coloca una duración que no supera las ocho horas, sin nada que invite a rejugarlo. Aun así, logra tener personalidad y diferenciarse de cualquier otra aventura.



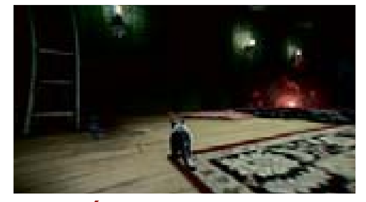
Joy es una médium que ayuda a Ronan en ciertos momentos. Hay que cooperar con ella, para que se cuele en algunos lugares.



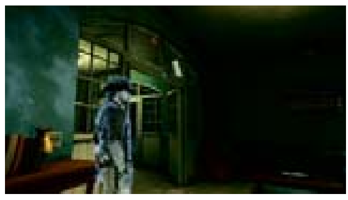
Hay cerca de 200 coleccionables, que dan trasfondo argumental. Son fáciles de encontrar, por lo que apenas alargan la duración.

EL GRAN PODER DE LO SOBRENATURAL

Dado que Ronan O'Connor es un espectro cuenta con una serie de habilidades especiales que le ayudan a moverse por los escenarios. La principal es su capacidad para atravesar paredes y objetos, lo que le permite explorar la mayor parte de las estancias de los edificios.



POSESIÓN. Podemos influir en los pensamientos de las personas y, en ciertas zonas, debemos "convertirnos" en gato.



ENCANTAR. A veces, hace falta interferir en algunos elementos eléctricos, como cámaras de seguridad o teléfonos.



TELETRANSPORTE. A mitad de la aventura, obtenemos la capacidad para llegar a lugares a priori inaccesibles.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los giros que tiene la historia. La fórmula de exploración y puzzles está equilibrada.

» LO PEOR
La duración. Las mecánicas carecen de profundidad y dificultad. La austeridad gráfica.

Te gustará que... LA NOIRE (PS3)



Te gustará que... HEAVY RAIN (PS3)



69	**» GRÁFICOS** Todo es minimalista y la versión de PS4 es calcada a la de PS3.
75	**» SONIDO** Buen doblaje al castellano y una música que pasa desapercibida.
81	**» DIVERSIÓN** El desarrollo es entretenido, aunque resulta facilón y algo plano.
70	**» DURACIÓN** Se acaba en ocho horas, incluyendo casi todos los coleccionables...
NOTA 78	**Ofrece un buen planteamiento y una historia interesante, pero la duración y la falta de profundidad le restan enteros.**





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **ZOINK GAMES**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **7,99€**
Precio PS3-PSV **12,99 €**

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO** | RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.stickitgame.com



Stick it to the Man es una aventura gráfica con una estética muy particuar y mucho humor negro.

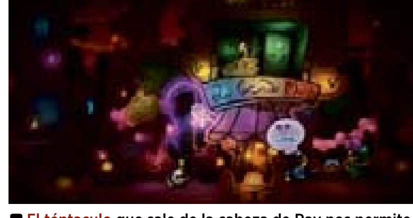
¿ESO QUE LLEVAS EN LA CABEZA **ES UN TENTÁCULO**?

Stick it to the Man

Que un alien se pegue a tu cerebro tiene ventajas, como por ejemplo permitirte leer las mentes... y descubrir que todo el mundo está loco.

De la mano de Zoink Games nos llega una título que recupera el desarrollo típico de las aventuras gráficas, le añade un toque de exploración plataformera y lo envuelve con un sentido del humor muy negro. El prota es Ray, un tipo normal hasta que un parásito alienígena se instala en su cerebro. Desde ese momento, de su cabeza surge un tentáculo que le permite leer las mentes, lo que le pone en el punto de mira de una peligrosa organización organización secreta. Pero si crees que eso es malo, espera a leer los pensamientos que pasan por las cabezas de la gente...

Cada uno de los 10 niveles del juego es un escenario 2D lleno de plataformas, pero el desafío no está en los saltos: tenemos que leer los pensamientos de todos y cada uno de los personajes que encontramos en nuestro camino para conocer sus deseos y entregarles los objetos que necesitan para cumplirlos. Hay que pensar con un poco de lógica y sobre todo ser cuidadoso para no dejarse ningún personaje por examinar. Y si estamos atascados, a veces hasta se puede resolver la cosa por ensayo y error. El juego es fácil y entretenido y la falta de desafío se suple con su estética (entre siniestra y cartoon, con escenarios y personajes presentados como si fueran de papel) y, sobre todo, con las delirantes situaciones y personajes con los que nos topamos. La agilidad de su desarrollo y lo divertido de su guión hace que las 7 horas que dura se nos pasen volando, pero teniendo en cuenta su precio la experiencia merece la pena.

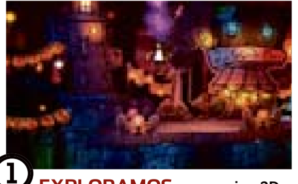


El téntaculo que sale de la cabeza de Ray nos permite leer las mentes, para saber qué anhelan otras personas.

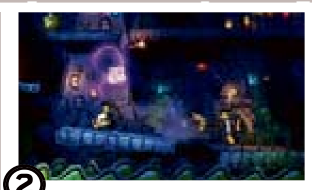


Los niveles en la mente de Ray nos permiten conocer su vida... además de ironizar sobre el psicoanálisis.

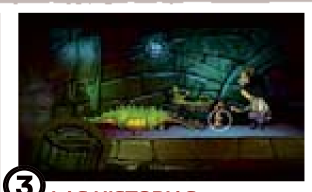
» VIAJE ALUCINANTE A LA MENTE DE **TU VECINO**



1 **EXPLORAMOS** escenarios 2D (con algún que otro salto) leyendo la mente de otros personajes para conseguir los objetos que necesiten.



2 **EVITAR A GUARDIAS** o agentes que nos persiguen será necesario en algunas zonas, añadiendo algo de dinamismo.



3 **LAS HISTORIAS** de los personajes, incluida la del propio Ray, son de lo más surrealistas y llenas e humor negro. Lo mejor del juego.



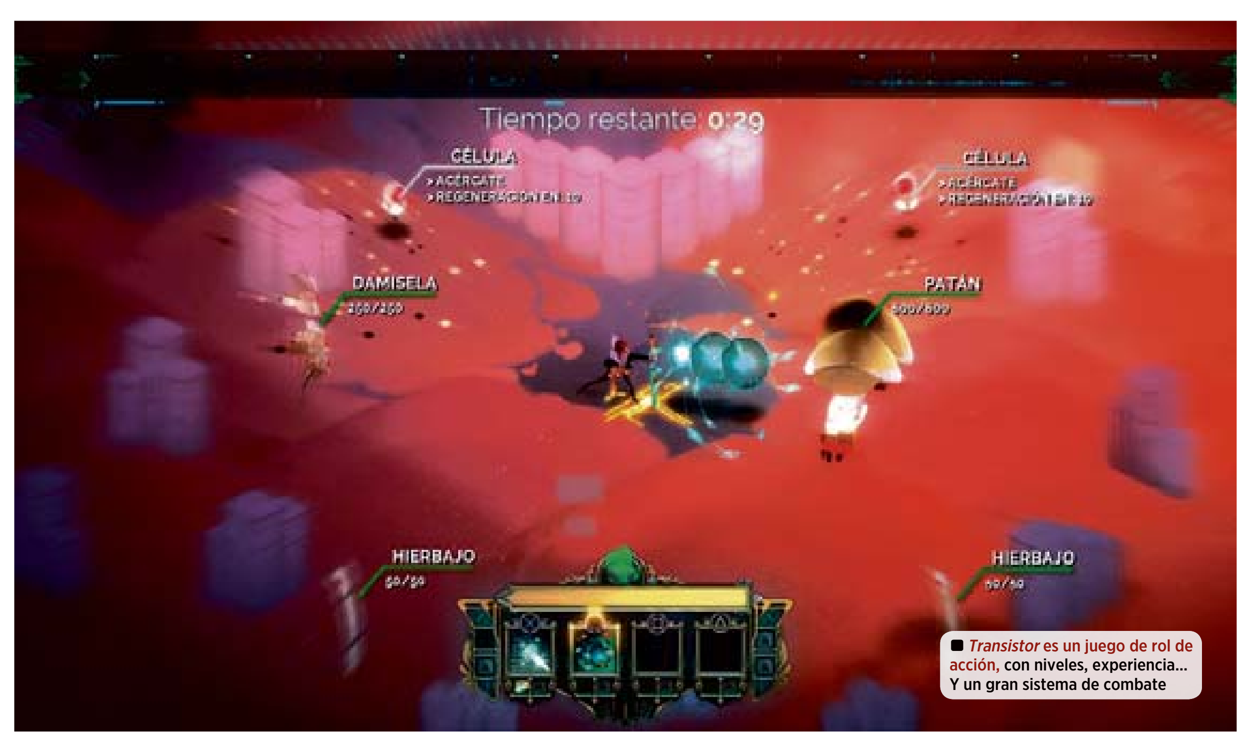
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las historias de sus personajes y su sentido del humor, que te incita a seguir jugando.

» LO PEOR
Es fácil y por ello corto, aunque es verdad que así no hay momentos aburridos.

82	**» GRÁFICOS** Estética de cómic entre siniestra y cómica, perfecta para la trama.
83	**» SONIDO** Destaca el fantástico doblaje (está en inglés con subtítulos).
82	**» DIVERSIÓN** Disfrutar de su ironía y su ácido sentido del humor es el incentivo.
70	**» DURACIÓN** Unas siete horas de juego y sin elementos rejugables reseñables.
NOTA 80	**Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro.**





Transistor es un juego de rol de acción, con niveles, experiencia... Y un gran sistema de combate

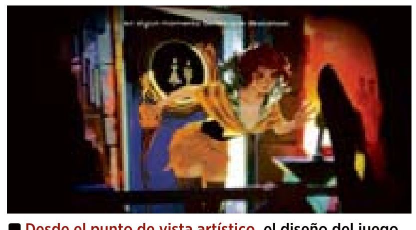
ROL Y ACCIÓN TÁCTICA, CON LA CHISPA DE LO INDIE

Transistor

Una cantante "sin voz", una espada que habla y una oscura conspiración sustentan este action RPG con toques estratégicos y ambientación cyberpunk

Red es una cantante que, tras una serie de incidentes, pierde el habla... Aunque en su poder obra una "Transistor", una espada especial que habla y se comunica con el alma de los muertos. La ciudad que les rodea se va al garete y descubrir qué ha pasado será sólo una parte de nuestra aventura. Combatir contra robots, humanos mutados y otros criaturas, la otra. Y eso es todo, porque *Transistor* centra todo su encanto en el combate, simplificando otros aspectos, como la exploración, hasta el extremo. Así pues, desde una vista isométrica, casi toda la aventura se centra en avanzar por escenarios más o menos lineales y, cada poco, quedar encerrado dentro de un área donde nos toca luchar contra los enemigos que toquen. Eso sí, al menos los combates son divertidos. Las habilidades que hayamos conseguido las equipamos a ✖, ■, ▲ y ●, aunque nuestro principal arma es detener el tiempo y enlazar varias acciones, desde andar a realizar un determinado ataque (cada una consume una cantidad de energía de una barra). Después, tendremos que esperar a que la barra se recargue para volver a actuar.

Este planteamiento se repite a lo largo de las 5-6 horas que da de sí el juego, aunque es rejugable (tiene pruebas extra y Nueva Partida + con nuevos enemigos y habilidades). La historia termina por enganchar, pero si por algo destaca *Transistor* es por su apartado sonoro: gran doblaje en inglés (más si activas el altavoz del Dual Shock 4), y una maravillosa BSO a cargo de Darren Korb.



Desde el punto de vista artístico, el diseño del juego es atractivo, aunque brilla con luz propia el sonido.



Los limitadores suben la dificultad de juego (como enemigos más duros), pero nos dan más experiencia.

UN SISTEMA DE COMBATE QUE ENGANCHA...



1. **PULSA R2.** Para detener el tiempo y encadenar varios ataques. El límite, nuestra barra de tiempo (cada acción consume una cantidad distinta).
2. **HABILIDADES.** Hay 16 y se pueden equipar de 3 formas: como ataques, habilidades secundarias que los potencian o como "pasivas".
3. **SIN VIDAS.** Red tiene su barra de vida y si se vacía "pierde" por un tiempo uno de los ataques equipados. Si los pierde todos, a cargar la partida.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La banda sonora, el doblaje en inglés, el sistema de combate y habilidades...

» LO PEOR
Es caro para su duración. No es variado y se escuda demasiado en los combates.

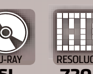
80	**» GRÁFICOS** Coloristas, vivos... Aunque a veces la vista isométrica entorpece.
95	**» SONIDO** Lo mejor del juego. Lo de la BSO es simplemente espectacular...
76	**» DIVERSIÓN** Gran sistema de combate, aunque su desarrollo podría ser más variado.
70	**» DURACIÓN** 5-6 horas rejugables con Nueva Partida +, pero aún así...
NOTA 79	*Transistor* es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí.



Género:
LUCHA
Desarrollador:
CAPCOM
Editor:
CAPCOM
Lanzamiento Store:
YA DISPONIBLE
Lanzamiento físico:
8 DE AGOSTO
Precio completo:
29,99 €
Precio actualización:
14,99 €








JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **1-6** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SI** · RESOLUCIÓN **720 P**

www.streetfighter.com



La última entrega para PS3 de este espectacular juego añade pequeños matices para "pros".

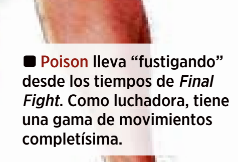
LA JOYA DE CAPCOM **PASA LA "ITV"** TRADICIONAL...

Ultra Street Fighter IV

Tras cuatro entregas, el icónico *Street Fighter IV* recibe su versión más completa. ¿Listos para un "Fight Club" de vocación online?

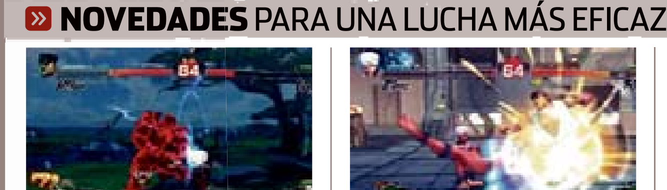
Cuando *Street Fighter IV* aterrizó en PS3 hace más de un lustro sirvió para revitalizar el lánguido panorama de la lucha 2D, gracias a sus gráficos coloridos y expresivos, su acertadísimo sistema de pelea, sus personajes de carisma ya probado... Capcom es conocida por explotar sus sagas hasta la saciedad, algo que aquí ha repetido. Esta es la quinta versión que nos llega del juego y, tacita a tacita, ha ido creciendo el elenco de luchadores, modos y mecánicas de juego hasta generar un catálogo realmente envidiable. Desde ya, podéis adquirir *Ultra Street Fighter IV* como una expansión para las versiones anteriores (por 15 euros), pero el 8 de agosto podréis adquirirlo también como juego independiente, ya sea en versión física o descargable. En este caso, el precio asciende hasta los 30 euros. La última versión que vimos fue la de *Super Street Fighter IV Arcade Edition 2012*. ¿Qué novedades incorpora respecto a ella?

Los nuevos luchadores son el primer añadido en el que uno se fija. Se unen a la fiesta 5 personajes: Elena, Poison, Rolento, Hugo y Decapre. Los 4 primeros se han "reciclado" tal cual de *Street Fighter x Tekken*, mientras que la última es una de las "dolls" de Bison, por lo que es muy similar a Cammy. El resto de luchadores han redefinido algunos matices en su mecánica de lucha: alcance de algunos golpes, resistencia, duración de algunos combos... Estos cambios se han hecho a partir de las peticiones de los fans para que la lucha sea-

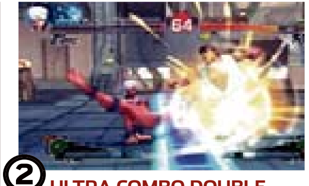


Poison lleva "fustigando" desde los tiempos de *Final Fight*. Como luchadora, tiene una gama de movimientos completísima.

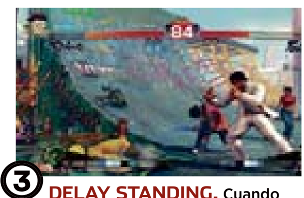
» NOVEDADES PARA UNA LUCHA MÁS EFICAZ



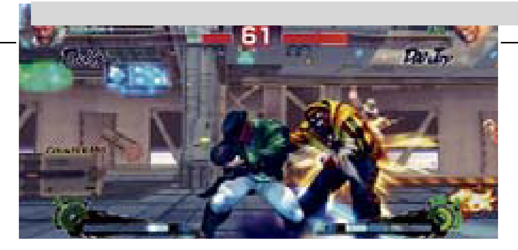
1 **"FOCUS" ROJO.** Podemos bloquear cantidad infinitos golpes normales antes de lanzar el nuestro. Consume dos barras de energía.



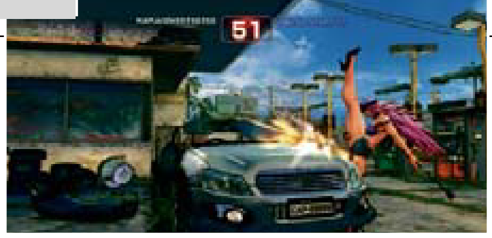
2 **ULTRA COMBO DOUBLE.** Podemos ejecutar cualquiera de los dos combos del luchador en combate, pero causan entre un 30% menos de daño.



3 **DELAY STANDING.** Cuando somos derribados, podemos permanecer más tiempo en el suelo para romper la cadena del enemigo.



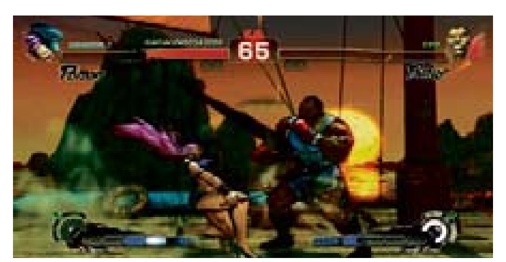
Todos los luchadores han recibido "retoques" en su rendimiento de cara a equilibrar más los combates.

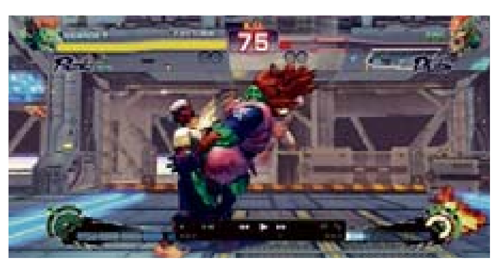


Las fases de bonus del coche y los barriles siguen ahí. Podemos acceder a ellas desde el menú de Desafíos.



Hay 6 escenarios nuevos, que ya pudimos ver en *Street Fighter x Tekken*, con pequeños cambios.

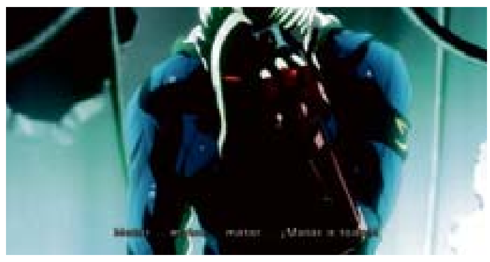




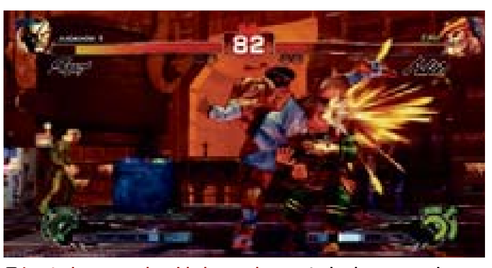
Todos los cambios son para bien, pero no ocultan el hecho de que la fórmula ya está un poco sobreexplotada.

más equilibrada, aunque se trata de retoques bastante sutiles que sólo los más veteranos percibirán. La mecánica de juego también tiene algunos añadidos, como el "focus" rojo o la posibilidad de usar cualquiera de los dos combos de un personaje en el mismo combate. Los modos de juego para un jugador no han cambiado nada, pero sí se ha querido explotar la vertiente online con un nuevo modo de supervivencia 3 contra 3, entrenamiento online (con posibilidad de "salvar la partida" para volver a un momento exacto de un combo) o una opción para subir al vuelo nuestros vídeos a Youtube. En definitiva, el catálogo de opciones es más completo que nunca, pero también resulta evidente que los cambios son más bien anecdóticos (los 6 escenarios "nuevos" están recuperados, como los personajes, de *Street Fighter x Tekken*).

Si habéis ido comprando los juegos previos, éste probablemente os deje fríos, ya que se siguen reutilizando menús, mecánicas, escenarios o personajes con más de un lustro. Ahora bien, si es vuestro primer *Street Fighter IV* o si lo habíais dejado en la cuneta hace más de un par de entregas, seguramente sí encontréis bastantes alicientes como para "picar" con él. De lo que no cabe duda es de que es un título completísimo, con una mecánica de juego tan apta para el novato como para el más hardcore. Pero si os lanzáis al online, debéis asumir que al principio os van a dar para el pelo, porque la comunidad del juego lleva años entrenando. Si no os asusta, vais a disfrutar de un juego con toda la potencia de un "Metsu Hadoken".



Hay escenas introductorias y finales para los nuevos en el modo Arcade. Son sencillas secuencias de anime.



Los trajes que se han ido lanzando para todos los personajes están desbloqueados desde el inicio. Se agradece.

HERE COMES A NEW CHALLENGER

Cinco contendientes nuevos aumentan la lista de luchadores hasta los 44. A ver, nuevos, nuevos no son, ya que 4 de ellos se han reciclado desde *Street Fighter x Tekken*, pero desde luego son rivales a tener en cuenta. La única nueva del todo es Decapre. Bueno, nueva, nueva...



DECAPRE. Clavada a Cammy por fuera, pero su gama de movimientos es más técnica. Dominad sus fintas Scramble...



ELENA. Fue una grata sorpresa en *Street Fighter III*. Volvió a *SFxT* y se muestra igual de versátil, aunque de golpes débiles.



HUGO. Un brutote de *Final Fight*, que pasó por *Street Fighter III, SFxT*... Su Gigas Breaker es una presa brutal.

VALORACIÓN

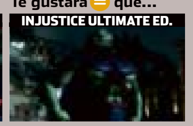
» LO MEJOR
Un catálogo de luchadores enorme y variado. Muchas opciones online.

» LO PEOR
Tiene contenido que se ha reciclado una y otra vez.

Te gustará que... SUPER SF IV ARCADE



Te gustará que... INJUSTICE ULTIMATE ED.



92	**» GRÁFICOS** Tan contundentes como siempre. Geniales animaciones.
82	**» SONIDO** Los gritos molan mucho, pero el narrador y los efectos ya huelen.
84	**» DIVERSIÓN** Lucha frenética y espectacular, si bien ya "nos la sabemos".
93	**» DURACIÓN** Gigante si vas al online. Algo menos si juegas en solitario.
NOTA 88	Si tienes todos los anteriores, te parecerá redundante. Si te lo pilla de nuevas, descubrirás un completísimo juego de lucha.






Zero y Mikhail son los dos personajes controlables de este juego de acción con tintes de rol.

CÓMO ENTRENAR A TU **DRAGÓN** PARA UN MAL ATERRIZAJE

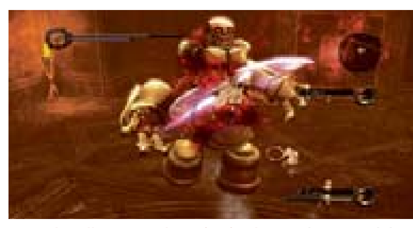
Drakengard 3

Para hacer un juego realmente malvado no vale con una historia oscura y unos protagonistas maléficos, también hay que lograr una jugabilidad terrorífica.

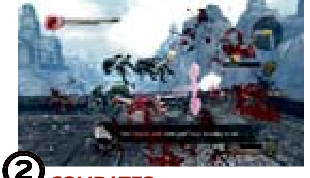
Mezclar combates a lo *Dynasty Warriors* con momentos de vuelo al estilo de *Ace Combat*, en principio suena muy bien, pero luego hay que sentarse a jugarlo. Ambientado 100 años antes del original de PS2, nos ponemos en la piel de Zero, una diosa que se ha emperrado en asesinar a sus 5 hermanas. Y lo hace en perfecto inglés, voces y textos (quedáis avisados). Los combates nos permiten fijar una retícula sobre los enemigos, esquivar sus golpes, bloquearlos y repartir tollinas. Podemos equiparnos con 4 tipos de armas distintas: espadas, lanzas, mitones y chakrams. No podía faltar a la cita el clásico modo berserker, aquí llamado entonadora. A simple vista sí que son unos combates completos, pero todo queda arruinado por la horripilante cámara, mucho peor que cualquiera de las perrerías que hace Zero a sus enemigos, y por el mediocre control. Las bajadas de "frame rate" y el "tearing" tampoco ayudan a entender qué pasa en pantalla. En cuanto al dragón, sólo podemos usarlo en determinadas zonas y momentos (no como la libertad que teníamos en la segunda entrega). El control también es malo, pero al menos es un cambio de aires después de los aburridos combates a pie.

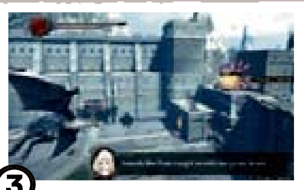
El apartado técnico es pésimo y no llega ni a la altura de un remake HD de PS2. Como juego de rol es muy incompleto. No ganamos nuevas habilidades, tan solo podemos equipar armas y mejorarlas. Si te van los juegos de acción, las historias locas y los dragones, te gustará. Si no...


El sentido del humor es uno de los motivos para avanzar en la historia, pero pierde calidad y cantidad.


Las batallas contra los jefes finales son lo mejor del juego, aunque los enemigos se repiten demasiado.




① **ARGUMENTO.** Nuestra "prota" debe aniquilar a sus cinco hermanas, que tampoco parecen ser unas santas, así que Zero no mostrará piedad.


② **COMBATES.** Hordas y hordas de enemigos corriendo a por nosotros al más puro estilo *Dynasty Warriors* (igual de simplones y aburridos).

③ **VUELO.** Sólo podemos usar a nuestro dragón en determinados momentos. Hay fases de combate normal y otra tipo shooter puro.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La mezcla de géneros aporta variedad pese a sus fallos. La historia y el humor.

» LO PEOR
La cámara es un desastre total. Los controles. Técnicamente está muy anticuado.

50	**» GRÁFICOS** Coge un juego de PS2, pon un filtro cutre HD y ya lo tienes hecho.
70	**» SONIDO** Voces en inglés y banda sonora que pasa casi desapercibida.
65	**» DIVERSIÓN** La mezcla de géneros es interesante, pero es simple y repetitivo.
80	**» DURACIÓN** Unas 12 horas completarlo, pero tiene varios finales alternativos.
NOTA 65	La variedad de géneros y la historia tienen su punto pero la cámara, el control y los fallos gráficos arruinan todo.





Ace Combat Infinity es un free to play que mantiene lo mejor de la saga, combinado con micropagos.



Género: **ARCADE**
Desarrollador: **PROJECT ACES**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **GRATIS**
Edición Blu-ray: **NO**
Jugadores: **1**
Jug. online: **8**
Idioma: **CASTELLANO / INGLÉS**

www.acecombat-infinity.com/es

Ace Combat Infinity

Los cielos de PSN se llenan de cazas gratuitos con un nuevo *Ace Combat*, ahora en formato "free to play".

Y es que este *Ace Combat Infinity* sigue ofreciendo como base una Campaña para un jugador con una elaborada e interesante historia donde los cazas y el estilo arcade (lejos de la simulación) son los auténticos protagonistas. No faltan las misiones online y un porrón de aviones y armas que podremos desbloquear. Pero esta vez es un free to play menos "free" de lo habitual. Realizar misiones "consume" combustible que está limitado al que compremos en la tienda o al que se regenere... ¡cada 4 horas! Lo mismo pasa con los créditos, moneda que sólo obtendremos realizando misiones... Eso sí, por 14,99 euros puedes comprar un pase que te deja disfrutar de todo sin límites hasta la campaña 8. Y hay paquetes de pago desde 0.99 a 34,99. El apartado técnico y los valores de producción están a la par de los visto en las anteriores entregas. Si eres fan de la saga, te gustará.



En el hangar podemos desarrollar aviones, piezas y armamento con un complejo sistema de encargos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El sistema de control. Multitud de desafíos y misiones entretenidas.

» LO PEOR
Hay que pasar por caja a menudo. El sistema del Hangar es un poco confuso.



NOTA 79
Mantiene los divertidos combates aéreos de siempre. Gustará a fans y nuevos adeptos que tengan claro que no es tan "free".







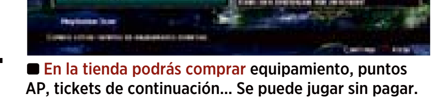
Género: **LUCHA**
Desarrollador: **PROJECT SOUL**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **GRATIS**
Edición Blu-ray: **NO**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Idioma: **CASTELLANO / INGLÉS**

www.soulcalibur-lostswords.com/es

SoulCalibur Lost Swords

Los espadachines más famosos vuelven en una entrega gratuita, con micropagos aceptables pero muchos problemas.

La saga de las "espadas con alma" tampoco escapa de la moda "free to play" y en este caso Bandai Namco ha optado por una experiencia únicamente para un jugador. Tras escoger entre Siegfried, Mitsurugi y Sophitia (ganando ciertos Retos podremos desbloquear a Ivy, Taki, Nightmare, Hilde y Pathroklos), nos lanzaremos a superar diferentes Retos y Eventos, consistentes en rondas de combates contra distintos enemigos genéricos y con una sola barra de vida. La única clave está en el nivel de nuestro luchador y las armas y armaduras que portemos, y que conseguiremos a base de luchar y sin necesidad de pasar por caja. Una experiencia algo descafeinada respecto a otros *SoulCalibur*, que además se va a traste del todo por unos insufribles y numerosísimos tiempos de carga y unas pérdidas de conexión con los servidores inaceptables. Bandai Namco ha prometido solucionarlo. Ojalá lo logre.



En la tienda podrás comprar equipamiento, puntos AP, tickets de continuación... Se puede jugar sin pagar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Con paciencia podemos jugar horas y horas sin pagar nada y mejorando poco a poco.

» LO PEOR
Tiempos de carga insoportables, errores de conexión, Retos monótonos...



NOTA 52
Una entrega que no aporta nada a la saga y que llega al PS Store con fallos técnicos difícilmente disculpables.





Los dos primeros *God of War* llegan a Vita conservando su diversión y duración, aunque en lo técnico no muestran su mejor cara.

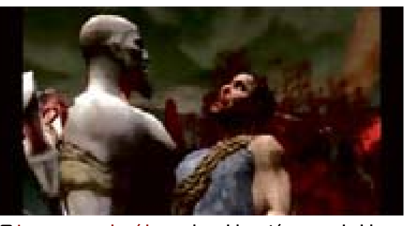
HIJOS DE UN DIOS **MENOR...**

God of War Collection

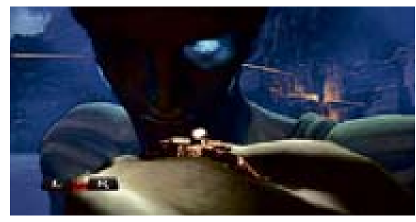
Las dos primeras aventuras de esta mítica saga se estrenan en PS Vita para que puedas llevarte al fantasma de Esparta allá donde vayas.

Coincidiendo con el lanzamiento de *God of War III* en PS3, Sony lanzó un recopilatorio con las dos entregas originales de PS2, remasterizadas en HD y a 60 fps. Este *God of War Collection* es el que llega ahora a Vita, permitiéndonos disfrutar en la portátil de la brutalidad de estas espectaculares aventuras de acción repletas de veloces combates, plataformas, puzzles, inolvidables jefes finales... Un explosivo cóctel que permanece intacto en PS Vita, con la salvedad de que se han adaptado los paneles táctiles para sustituir a L2, R2 y L3+R3, lo que provoca algún accidente...

Pero lo malo es que la adaptación no está bien conseguida. Ninguno de los dos juegos se mueve a 60 frames por segundo, los gráficos son menos brillantes y definidos que en PS3, con tirones puntuales cuando hay bastante "movimiento" en pantalla, escenas de vídeo en paupérrima resolución, audio ultracomprimido que te sonará fatal si usas auriculares... Eso sí, aunque ya se le notan los años, siguen siendo aventuras divertidas e intensas que deberías jugar si no te has iniciado en la saga. La versión de PS3 es muy superior a esta, pero como al comprar el juego en PS Vita te regalan la copia digital de la versión de PS3, te llevas dos pájaros de un tiro. En definitiva, este *GoW Collection* deja sensaciones encontradas. Por un lado, es divertido revivir la saga en cualquier parte, aunque lo hace con su versión menos "bonita" y con defectillos técnicos. Si se lo perdonas, te reencontrarás con la brutal diversión de *GoW*.



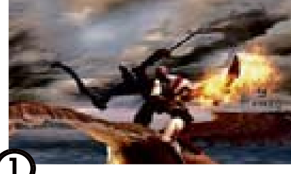
Las escenas de vídeo y el sonido están comprimidos en exceso y eso incide negativamente en el resultado.



Abrir cofres, activar la ira de Kratos o superar algunas situaciones requiere tocar las zonas táctiles de PS Vita.

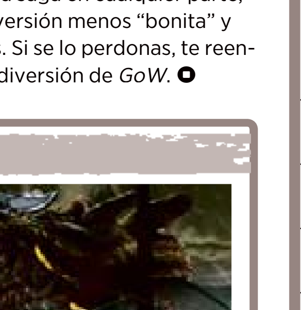


» KRATOS, EL DIOS DEL OLIMPO **PORTÁTIL**



① **DOS AVENTURAS.** *Collection* reúne los dos primeros juegos de la saga, dos largas aventuras repletas de momentos únicos y con trofeos.

② **HABILIDADES.** A lo largo de las aventuras encontramos reliquias y armas que nos dan poderes como lanzar rayos a repeler proyectiles.



③ **ESPECTACULAR.** La acción es bestial, con enemigos enormes y momentos muy gore, que a menudo se resuelven con Quick Time Events.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es *God of War*. Incluye copia digital de los juegos de PS3, 20 horas de juego...

» LO PEOR
Ralentizaciones y tirones puntuales, audio comprimido, mala calidad en los vídeos...

73	**» GRÁFICOS** Casi parecen de PS2. No son HD, hay tirones, vídeos pixelados...
50	**» SONIDO** Muy comprimido y a baja calidad y se nota sobre todo con cascos.
92	**» DIVERSIÓN** Pese a los tirones, siguen siendo obras maestras de las aventuras.
88	**» DURACIÓN** Fácilmente 20 horas, pero entre trofeos y secretos, sacarás más.
NOTA 75	**Las dos soberbias aventuras siguen divirtiendo como siempre, aunque sin el brillo de la gran adaptación de PS3.**





La propuesta de Housemarque bebe de clásicos como *Gauntlet*, *Smash TV* o *Commando*, y sigue siendo tan divertido como hace 3 años.

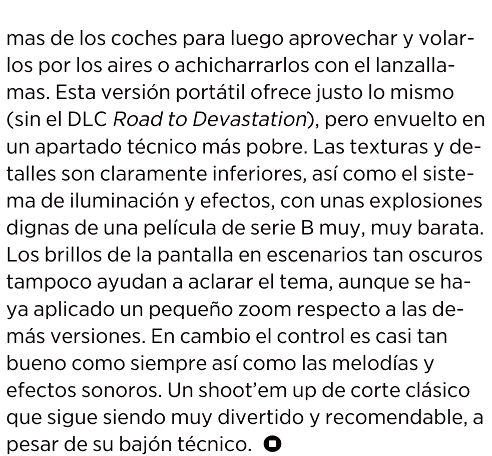
LA INVASIÓN **ZOMBI**, TAMBIÉN EN PS VITA

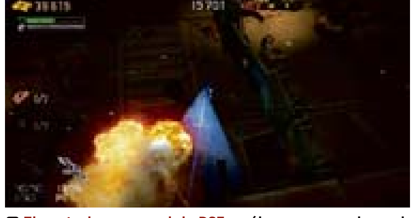
Dead Nation

Tras su lanzamiento en PS4, la plaga zombi que arrasó en PS3 hace ya tres años infecta los circuitos de nuestras portátiles para seguir expandiéndose.

El juego de zombis de Housemarque es ya un gran conocido por casi todos, pues fue el regalo de SONY tras los problemas de seguridad de PSN de hace unos años. Aunque casi todo el mundo sabrá de qué va a estas alturas, podemos resumirlo como un arcade clásico con perspectiva cenital que invita a eliminar miles de zombies en una ciudad devastada por un brote vírico.

Usando el stick izquierdo para movernos y el derecho para apuntar, recorríamos 10 intensos niveles recogiendo monedas y extras para ampliar nuestro arsenal y mejorar nuestra armadura. Así leído puede sonar simple, y lo es, pero ofrecía también estrategias menos "visitas", como atraer a la putrefacta multitud con bengalas o las alarmas de los coches para luego aprovechar y volarlos por los aires o achicharrarlos con el lanzallamas. Esta versión portátil ofrece justo lo mismo (sin el DLC *Road to Devastation*), pero envuelto en un apartado técnico más pobre. Las texturas y detalles son claramente inferiores, así como el sistema de iluminación y efectos, con unas explosiones dignas de una película de serie B muy, muy barata. Los brillos de la pantalla en escenarios tan oscuros tampoco ayudan a aclarar el tema, aunque se haya aplicado un pequeño zoom respecto a las demás versiones. En cambio el control es casi tan bueno como siempre así como las melodías y efectos sonoros. Un shoot'em up de corte clásico que sigue siendo muy divertido y recomendable, a pesar de su bajón técnico.





El control es como el de PS3 y sólo usaremos el panel trasero de vez en cuando y no estorba en el desarrollo.



Aunque el bajón gráfico es notable, el juego se mueve con fluidez y no hay ralentizaciones.



ESTAS SON LAS CLAVES PARA **LIMPIAR EL MUNDO** DE ZOMBIS

1. **ARSENAL.** Podrás invertir los tesoros conseguidos en armas de fuego de todo tipo y, sobre todo, en armaduras más resistentes.
2. **COOPERATIVO.** Tanto en el modo campaña como en las misiones sueltas podemos contar con la ayuda de un amigo, en local o bien online.
3. **RÁNKING.** Con las cifras de zombis muertos y reclutas activos, podremos comprobar qué país es el más activo en la lucha.

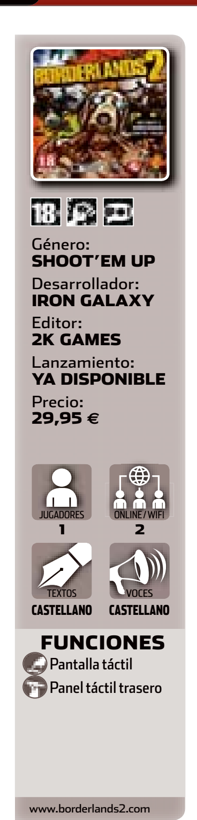


VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Partidas cortas pero intensas. Su modo cooperativo. Cross-buy con PS3 (no con PS4).

» **LO PEOR**
Bajón técnico notable. No incluye novedades ni el DLC "Road to Devastation".

70	» **GRÁFICOS** Efectos, detalles y texturas muy devaluados. Vita da para más.
79	» **SONIDO** Melodías inquietantes y buenos efectos sonoros en general.
83	» **DIVERSIÓN** Su sencillez y ritmo enganchan y encajan con el espíritu "portátil".
78	» **DURACIÓN** Más de 7 horas para el modo campaña y las misiones individuales.
NOTA 76	Un juego sencillo y adictivo como los arcades de antes, pero con un ajuste técnico muy severo, aunque es divertido.





La mezcla de shooter, rol y "sandbox" de 2K se ha trasladado desde PlayStation 3 a PS Vita con un resultado peor de lo esperado.

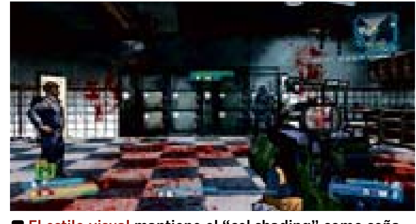
RACIÓN DE **TIJERA AUSTERA** EN LA FRONTERA

Borderlands 2

Tras querer vivir por encima de sus posibilidades y pasarse a portátil, Pandora se ve sumida en una crisis. ¿Será por otro de los recortes de Rajoy?

Tras arrasar en PlayStation 3 a lo largo del último año y medio (contando la multitud de DLC de calidad aparecidos desde septiembre de 2012), *Borderlands 2* ha sido trasladado a PS Vita con una versión que, por desgracia, no logra dar la talla. El desarrollo de la aventura es el mismo (personajes, escenarios, misiones, diálogos), pero el estudio Iron Galaxy no ha logrado adaptar bien a la consola portátil los frenéticos tiroteos de los buscadores de la Cámara, que tan bien plasmó Gearbox en la versión de sobremesa.

El primer escollo con que se encuentra el juego es el control, muy limitado por las propias características de la consola. Así, acciones como correr, golpear cuerpo a cuerpo o el lanzamiento de granadas se han asociado a las zonas táctiles, con un resultado tremendamente tosco. El segundo problema es que el trasvase técnico de PS3 a PS Vita ha sido un absoluto desastre: ralentizaciones incluso cuando vamos andando, altibajos en las texturas (muchas de ellas son planísimas), tiempos de carga entre zonas de hasta medio minuto, sonido comprimido (hay melodías y diálogos "reducidos" respecto a la versión de sobremesa). Además, en ocasiones la IA tarda en reaccionar y empezar a atacarnos, por ejemplo si cogemos al enemigo de marras por la espada. *Borderlands 2* fue una obra de arte en PS3 y aún se mantiene parte de su encanto en esta conversión, pero, por desgracia, la recreación jugable y técnica parece perpetrada por el mismísimo Jack "el Guapo".



El estilo visual mantiene el "cel shading" como seña de identidad, pero el rendimiento renquea bastante.

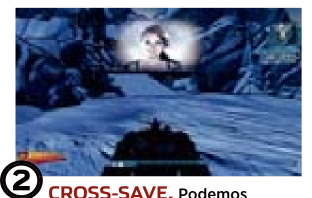


Las armas son muy variadas y su potencia depende del nivel de experiencia, como en un juego de rol.

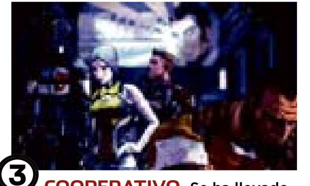
» UNA DE CAL Y OTRA DE ARENA EN LAS TIERRAS DE PANDORA



1 **DLC.** Se incluyen algunos de los contenidos de la edición GOTY: dos de las campañas, dos personajes y la opción de subir más allá del nivel 50.

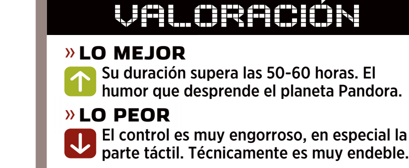


2 **CROSS-SAVE.** Podemos compartir los datos guardados con la versión de PlayStation 3, para llevar nuestros personajes a cualquier sitio.



3 **COOPERATIVO.** Se ha llevado a cabo un recorte en el número de usuarios que soporta el multijugador. De cuatro, se ha pasado a sólo dos.

VALORACIÓN



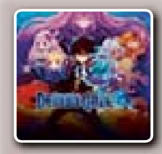
» LO MEJOR
Su duración supera las 50-60 horas. El humor que desprende el planeta Pandora.

» LO PEOR
El control es muy engorroso, en especial la parte táctil. Técnicamente es muy endeble.

50	**» GRÁFICOS** Ralentizaciones, texturas en baja resolución... Es un "port" flojísimo.
70	**» SONIDO** El doblaje es excelente, pero se nota la compresión del audio.
70	**» DIVERSIÓN** La aventura resulta muy divertida, pero el control no acompaña.
95	**» DURACIÓN** Es el punto fuerte del juego: cerca de 50-60 horas para acabarlo.
NOTA 65	**Mantiene las bases de PS3, pero gráfica y jugablemente, cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.**







12

Género: **ROL**
Desarrollador: **KADOKAWA GAMES**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **39,95 €**
Formato físico: **SÍ**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Idioma: **INGLÉS / INGLÉS Y JAPONÉS**

http://www.nisamerica.com/games/demongaze/

Demon Gaze

Pasillescas mazmorras, combates por turnos y "picantonas" escenas es lo que ofrece este curioso RPG para PS Vita.

La portátil de Sony es un buen "coto de caza" para todos los roleros y fans de la cultura nipona en general, que son los que van a disfrutar de este RPG. En *Demon Gaze* manejamos a Oz, un personaje con un talento especial para cazar demonios. Algo que demostraremos internándonos en las 6 regiones del fantástico mundo de Misred y en sus "pasillescas" mazmorras, que exploraremos en primera persona. Lamentablemente, la puesta en escena no es nada vistosa, ya que en nuestro camino no veremos enemigos ni tesoros, sino iconos que los representan. Todo lo contrario que las escenas semiestáticas que "disfrutaremos" en inglés (con voces en inglés o japonés), muy cuidadas y algunas muy "picantonas". Lo bueno es que los combates por turnos, pese a su limitada puesta en escena, convencen gracias a un sistema que, si bien no inventa la rueda, sí ofrece buenas posibilidades y anima a seguir jugando.



La limitada puesta en escena de los combates y de la exploración contrasta con la "alegría" de las escenas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su sistema de combate engancha y, te guste o no, su enfoque no es "lo de siempre".

» LO PEOR
Está en inglés, su puesta es escena no es vistosa y no aprovecha el potencial de Vita.

NOTA 76
Un juego de rol exclusivo de PS Vita con un enfoque diferente... para bien y para mal. Lo peor es que no llega traducido.

Las demos de este mes

Si quieres probar los juegos de PS3, PS4 y PS Vita antes de comprarlos, no te olvides de echarle un vistazo a la sección de demos de PS Store.

PS4 | GRATIS | LUCHA | ELECTRONIC ARTS | 1-2 JUGADORES | 2,6 GB | +16 AÑOS



EA Sports UFC

Poco a poco va aumentando el catálogo de juegos para PS4, y una de estas novedades es lo último de los creadores de la franquicia *Fight Night*, que prometen un salto de generación en los juegos de lucha. Con esta demo podrás hacer sentir a tu oponente todos los golpes, derribos y sumisiones que te llevarán hasta la victoria final.

PS3 | GRATIS | ACCIÓN | GUNGHO | 1 JUGADOR | 238 MB



Ragnarok Oddysey ACE

Si eres seguidor de la franquicia *Ragnarok*, con esta versión *ACE* obtendrás el mismo juego que encandiló a los jugadores de PSVita, ahora en tu PS3 y con mucho más contenido extra. Para los que no lo conozcáis, *Ragnarok Oddysey* es un RPG lleno de acción, donde descubrirás los inicios de la vida de un mercenario en Sundered Land. Esta demo incluye gran número de clases, misiones y lugares disponibles del juego completo.

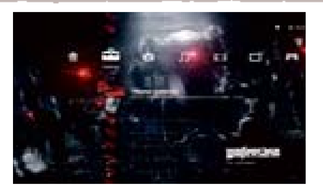
PS3/PSVITA | GRATIS | VELOCIDAD | MILESTONE | 1 JUG.



MXGP

En esta demo del juego oficial del mundial de motrocross podrás correr en el circuito Matterly Basin, enfundado en el mono de carreras de Cairoli, Desalle o Paulin. Así podrás comprobar por ti mismo si te convence más el control arcade, más asequible y sencillo; o si eres un purista y refieres probar qué tal se te da manejar la moto con stick izquierdo y el cuerpo del piloto con el stick derecho.

OTROS **CONTENIDOS DESTACADOS** EN PS STORE



TEMA DINÁMICO. Los fans de *Wolfenstein New Order* que tengan una PS3 ya pueden personalizar su menú con este tema por 2,99 €.



TRÁILER. Si te gusta pasar miedo, repásate los 4 vídeos de *Murdered* disponibles en el Store. También verás un tema dinámico por 2,49 euros.



TRÁILER. En *Cel Damage HD* manejarás a los conductores de dibujos más chiflados, descúbrelo con este nuevo vídeo.

MUNDO **PSN**

LANZAMIENTO
NUEVOS DLC PARA *DARK SOULS II*

Los seguidores de este difícil RPG podrán seguir sufriendo este verano gracias a **"La trilogía de las coronas perdidas"**, un paquete compuesto de tres capítulos que llegarán durante los meses de **julio, agosto y septiembre**. Aunque no se ha desvelado el precio que tendrá cada uno de los capítulos (que añadirán nuevas áreas de juego, jefes y enemigos), el **Pase de Temporada** que da acceso a los tres ya está disponible en PS Store por **24,99 euros.**

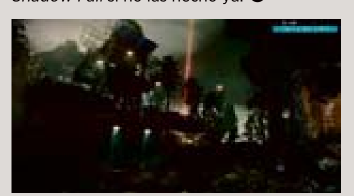


ACTUALIZACIÓN
GRAN TURISMO 6

Ya está disponible una nueva **actualización 1.08** del simulador de coches por excelencia. En ella tendremos la posibilidad de disfrutar del espectacular **Mitsubishi Vision Gran Turismo**, además de poder emular al legendario Ayrton Senna con desafíos para revivir la F1 de los 80 y 90.

ACTUALIZACIÓN
EL COOPERATIVO LLEGA A *KILLZONE*

El segundo contenido descargable para *Killzone Shadow Fall*, el **Pack Interceptación, se pondrá a la venta este verano** añadiendo un **nuevo modo cooperativo online** de hasta cuatro jugadores, además de **4 personajes y 4 mapas** inspirados la campaña. Lo bueno es que este contenido se venderá en dos versiones, la Estándar y la Independiente, que **podrá disfrutarse sin tener el juego original**, lo que lo que supone una excelente posibilidad de descubrir *Killzone Shadow Fall* si no las hecho ya.



AVATARES
¡APOYA A LA ROJA!

Con la **fiebre mundialista** en pleno apogeo a lo mejor te apetece apoyar a nuestra selección (o la que tú prefieras) luciendo sus colores en tu avatar. Y si además te gustan los **sackboys** matarás dos pájaros de un tiro. Estos bonitos avatares cuestan **0,25 euros** cada uno.



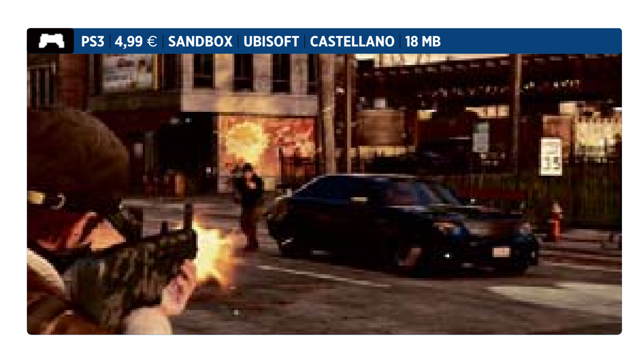
Nuevos complementos

Cada mes seleccionamos las mejores expansiones y complementos para tus juegos favoritos que van apareciendo en PlayStation Store.

WATCH DOGS

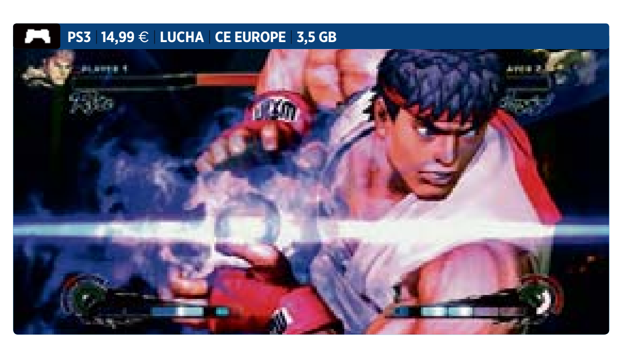
Conspiración

PS3 | 4,99 € | SANDBOX | UBISOFT | CASTELLANO | 18 MB



Si estás dándole caña a *Watch Dogs* y la historia se te hace corta, está bien que sepas que ya hay contenido descargable con el que ampliar la experiencia. El primer DLC se llama "Conspiración" y desbloquea un modo de juego nuevo, en el que los Cyborgs invaden Chicago. Recordad que el Pase de Temporada que acceso a todo el DLC cuesta 19,99.

PS3 | 14,99 € | LUCHA | CE EUROPE | 3,5 GB



SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE

Ultra Street Fighter IV

Si ya tienes *Super Street Fighter IV* te recordamos que puede convertirlo en *Ultra* con este complemento que añade nuevos personajes (Decapre, Elena, Hugo, Poison y Rolento), escenarios, modos de juego ataques... También incluye la posibilidad de publicar en YouTube los vídeos de tus mejores combates directamente desde el juego.

THE AMAZING SPIDERMAN 2

Web Threads

PS4- PS3 | 5,99 € | ACCIÓN | ACTIVISION | CASTELLANO | 1 JUGADOR | 35,8 MB



Con este nuevo contenido descargable, podrás personalizar al súper héroe con 4 nuevos trajes que ofrecen diferentes posibilidades de combate. Estos trajes son, Iron Spider (un nuevo diseño dorado y rojo), traje cósmico (un diseño estelar en blanco y azul), traje oscuro venom y una versión al estilo del cine negro: spiderman noir.

PS3 | 5,99 € | ROL DE ACCIÓN | SQUARE ENIX | 1 JUGADOR

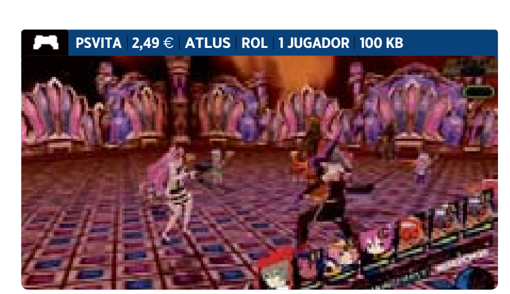


DRAKENGARD 3

Prólogos

Si te has acabado *Drakengard 3* y te has quedado con ganas de más, te gustará saber que hay disponibles 5 "Prólogos" que narran la historia de los personajes antes de los acontecimientos del juego. El precio de cada uno es de 6 euros y además hay dos trajes que aumentan las estadísticas de los personajes, a 2 euros cada uno.

PSVITA | 2,49 € | ATLUS | ROL | 1 JUGADOR | 100 KB



CONCEPTION II

Clad in Gold

Van llegando nuevos contenidos para este genial título de PS Vita, en este caso, nuestra misión nos reportará posibilidades reales de conseguir el objeto necesario para alcanzar la clase especial Gun Saint. Eso sí, antes de hacerte con el, es conveniente que sepas que no podrás jugar a este contenido hasta llegar a un punto determinado del juego.

PlayStation Plus

Tu colección de juegos instantánea. Consigue los mejores juegos para PS4, PS3 y PS Vita sin coste adicional.

JUNIO

+ JUEGOS PS4

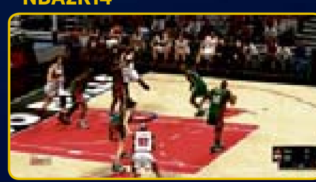
- Pixeljunk Shooter Ultimate



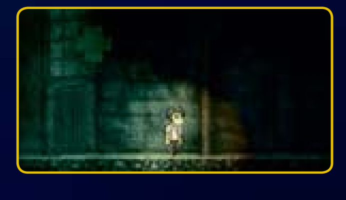
- Trine 2 Complete Story

+ JUEGOS PS3

- LittleBigPlanet Karting
- NBA2K14



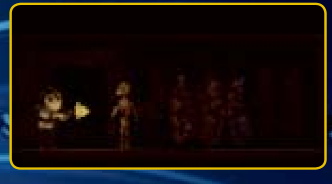
- Lone Survivor



- Puppeteer
- Sly Cooper: Ladrones en el tiempo
- Uncharted 3: La Traición de Drake
- XCOM: Enemy Unknown

+ JUEGOS PS VITA

- Dragon's Crown
- Gravity Rush
- Lone Survivor



- Pixeljunk Shooter Ultimate
- Sly Cooper: Ladrones en tiempo
- Surge Deluxe
- Uncharted: El Abismo de Oro

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Olvidados de la historia

¿Se sabe si lanzarán algún día una nueva entrega de la saga *Legacy of Kain*?

@ Raúl Mena

El estudio creador del juego fue Silicon Knights, que tras una larga agonía y algunos pleitos desapareció hace pocos años. La franquicia forma parte del catálogo de Square Enix, ojalá ocurra lo mismo que con *Thief* y en el futuro se decidan a revisitarla con un título para consola. Hace poco anunciaron Nosgoth, un juego de PC ambientado en el mismo universo, pero parece que sus derroteros jugables serán más similares a los de un RPG online que a la mezcla de puzzles y acción característica de *Legacy of Kain*.

La saga *Legacy of Kain* es propiedad a Square Enix y no parece tener planes de recuperarla.

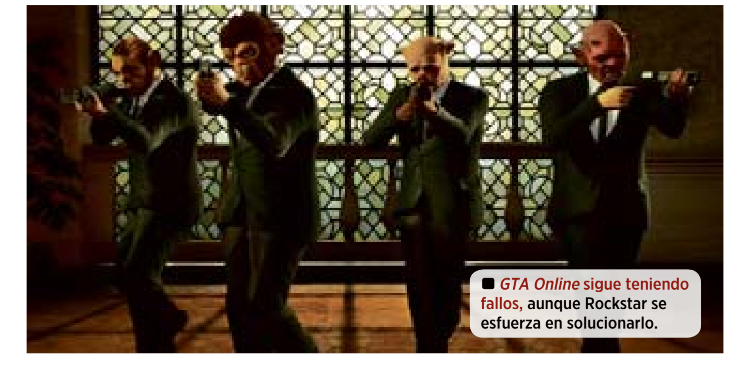


Heredando amigos

Quería saber si en PS4 se pueden meter juegos de PS3 y tener amigos de PS3.

@ Ethan Martin

Mientras uses la misma cuenta PSN, tus trofeos y tu lista de amigos de PS3 viajará contigo a PS4. Respecto a tu primera pregunta, los juegos de PS3 no son compatibles con la nueva consola, por lo que no podrás jugarlos en PS4. Sólo algunos títulos digitales disponen de versiones para ambas consolas y si son cross-buy podrás descargarlos gratis en PS3.



GTA Online sigue teniendo fallos, aunque Rockstar se esfuerza en solucionarlo.

Como atrapado en el tiempo

En *GTA Online* a veces se queda congelada la imagen y tengo que reiniciar la consola, con los demás juegos no pasa, ¿Es problema mío?

@ Juanjo Rodríguez

Si sólo te pasa con este juego y sólo en su parte online, es probable que el problema no sea tuyo ni de tu consola. La puesta en marcha de *GTA Online* ha sido bastante accidentada debido a su complejidad y porque no dejan de añadirse nuevos elementos para mejorar la experiencia de juego. Aunque muchos bugs se han solucionado ya, todavía queda trecho hasta que pueda considerarse una experiencia perfecta.

Nadie nace sabiendo

Perdón por la ignorancia, pero qué significa "DLC gratuito"?

@ Santiago Gumy

DLC son las iniciales de "downloadable content" (o sea, contenido descargable). Es el nombre que le damos a los complementos de cualquier juego que normalmente no se venden en formato físico, sino que requieren que conectemos la consola a internet para comprarlos y descargarlos. Hablamos de personajes, niveles, mapas mutijugador... Normalmente estos DLC tienen un precio, pero en ocasiones no cuestan dinero y son los gratuitos. Eso sí, sigues necesitando conexión a internet y una cuenta de PSN activa para descargarlos.

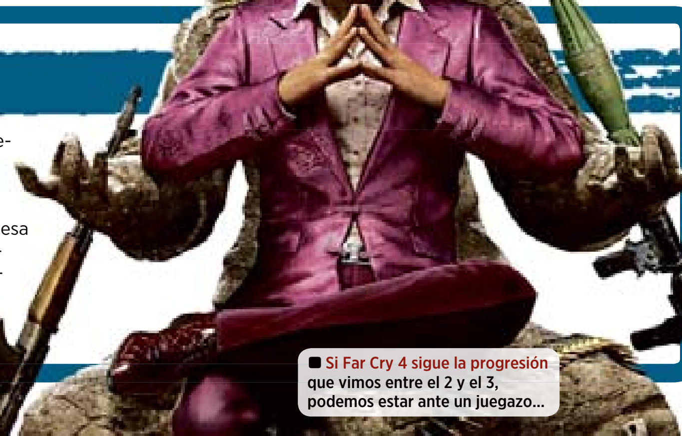
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Será *Far Cry 4* un vendeconsolas?

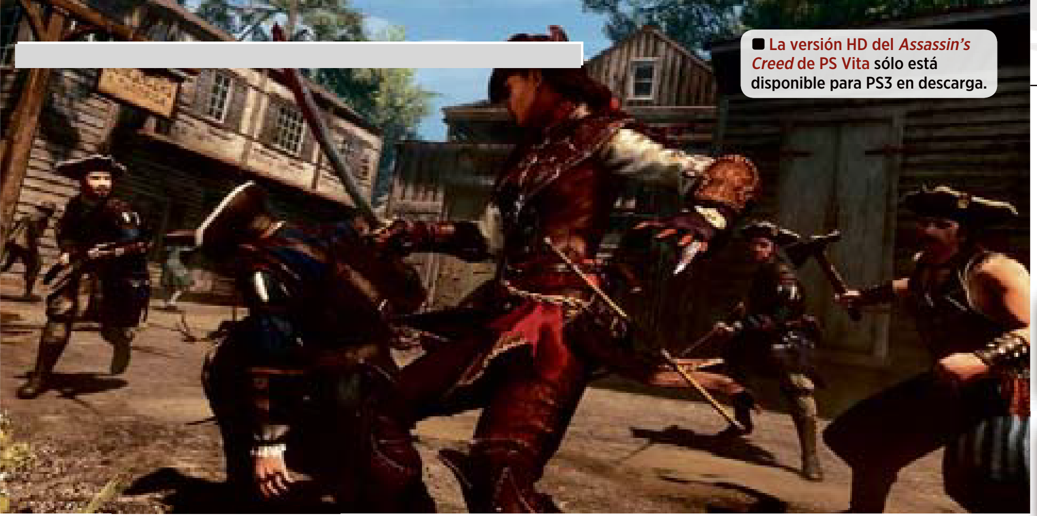
Hola playmaníacos. ¿Creéis que *Far Cry 4* será el plato fuerte de PS4?

@ Toni

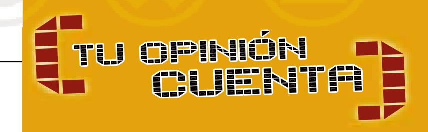
El juego se ha anunciado recientemente, y todavía no lo hemos visto en acción, así que por ahora creemos que es pronto para poder afirmar que se trate de un "vendeconsolas". A su favor juega el estupendo sabor de boca que dejó *FC3*, Ubisoft nos demostró qué es dar un salto cualitativo respecto a *FC2*, y ojalá esta vez hagan algo parecido. El hecho de que *FC4* también salga en PS3 nos hace temer que el juego aún estará un tanto limitado, por mucho sentido que pueda tener esa decisión desde un punto de vista comercial. ¿Quizá durante el E3 saldremos de dudas? Eso esperamos, nuestro interés por saber más ya lo tienen.



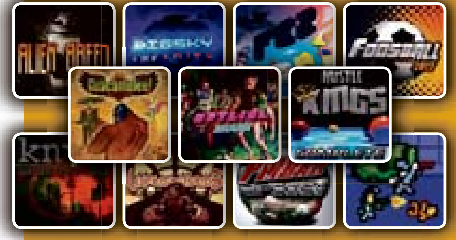
Si Far Cry 4 sigue la progresión que vimos entre el 2 y el 3, podemos estar ante un juegazo...



■ La versión HD del *Assassin's Creed* de PS Vita sólo está disponible para PS3 en descarga.



¿Qué opináis de los juegos cross-buy?



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

Tengo *Jak and Daxter Collection* en formato físico pero no se cómo activar el Cross-Buy.

@ Iván Domínguez

Por desgracia esa opción sólo está disponible para las copias digitales del juego, en la que comprar la versión de PS3 o PS Vita si da derecho a descargar a la versión de la otra consola sin pagar más.

¿Sabéis si pondrán en español *Resident Evil* en el Store, que sólo están en inglés?

@ Matilde

Es poco probable. El juego no estaba traducido originalmente, y no parece que haya mucho interés en actualizar los clásicos una vez que se ponen a la venta en el Store.

¿Saldrá en PS Vita algún *Skylanders*?

@ Laura

No está anunciado y ninguno se los Skylanders anteriores ha aparecido en Vita. La verdad, desconocemos la razón cuando el sí sale para 3DS (aunque tenga poco que ver con la versiones de sobremesa).

¿Saldrá *Uncharted 4* en PS3?

@ Laura

El nuevo *Uncharted* está anunciado para PS4 y es difícil que salga en PS3.

Coleccionismo sólo físico

¿Sabéis si saldrá edición física del *Assassin's Creed Liberation HD*?

@ Daniel Martínez

No creemos que salga. Entendemos que la versión HD es un modo de rentabilizar la inversión que se hizo en su momento con la versión de PS Vita, una edición en disco supondría más gastos y quizá no resulte interesante.

Un poco menos de Plus

Estoy abonado a PS Plus y desde hace un tiempo se renueva automáticamente la suscripción. ¿Qué hago si quiero suspender la suscripción?

@ Juan Carlos González

Los pasos para hacerlo en PS4 son estos: ve a Ajustes / PSN / Información de cuenta / Lista de servicios. En la lista busca Playstation Plus, en el apartado marcado como suscripción puedes consultar cuando caduca, y hay un botón para cancelar la renovación automática.

Western salido de la nada

¿Qué hay de cierto en los rumores de que Rockstar está preparando un *Red Dead Redemption 2*?

@ Daniel Sánchez

A día de hoy no parece que haya ningún hecho detrás de este rumor, y Rockstar controla mucho el flujo de información sobre sus proyectos. Incluso si se está desarrollando dicha secuela, dudamos que se anuncie hasta que el proyecto esté bastante avanzado.

Tres no han de ser multitud

Me gustaría que me recomendarais juegos de PS3, rol u otro tipo, para jugar en cooperativo online 3 personas.

@ Vicente Terentí

Diablo III, Borderlands 2, LittleBigPlanet 2 o *Rayman Origins* pueden jugarse enteros en cooperativo para hasta 4 jugadores. Hay juegos con modo cooperativo específico como *Uncharted 3, Mass Effect 3* o *Red Dead Redemption.* El modo zombi de los dos *CoD Black Ops* o el modo extinción de *CoD Ghost* también son interesantes.



■ Los juegos con cooperativo no abundan, pero hay buenos referentes en todos los géneros.

La variedad de juegos

Canri Portugués



"Cosas como los juegos cross buy son lo que necesita esta industria. Sobre todo si Sony quiere promocionar que compres una consola de sobremesa y otra portátil. Para mí son una gran idea a la que no creo que "se acojan" los triple A".

La variedad de juegos

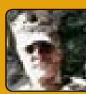
Miguel Ángel Sánchez Barba



"Me parece la mejor idea que puede haber tenido una compañía. Pero no compro habitualmente, ya que los grandes juegos escasean. Aunque he tenido la suerte de probar juegos como: *Guacamelee!* o *Hotline Miami*, muy buenos y recomendables. Ojalá saquen más."

La variedad de juegos

Brook Gonzálvez Nestares



"Es de las mejores cosas que tiene la tienda de PSN. Comprar un juego en 2 o 3 plataformas pagando una única vez es maravilloso. Y si además se acompaña de Cross-Save, mejor todavía. Lo malo es que aun hay pocos."

La variedad de juegos

Jordi Llorens Trilles



"Está muy bien, ya que pagar por lo mismo dos veces no tiene sentido. Además, si es cross save, ya se lleva la palma; anda que no mola empezar a jugar en la consola "grande" y seguir en cualquier sitio..."

La variedad de juegos

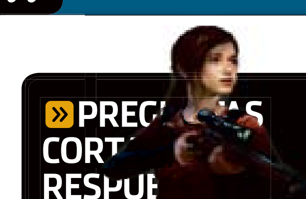
Antonio Torrente Fernández

"Es genial. Yo lo aprovecho mucho entre PS3 y PS Vita como con *Sly Ladrones en el tiempo* o *Hotline Miami* por ejemplo. Juegazos en ambas consolas."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

De los juegos anunciados para PS4, ¿cuál te apetece más probar?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Se esperan relanzamientos en HD de alguna saga importante?

@ Alejandro Mantilla

Parece que la fiebre de remasterizar en HD juegos de PS2 ha pasado un poco, y ahora hay más casos de juegos de PS3 que acaban llegando a PS4 con un lavado de cara, como *Tomb Raider* o *The Last of Us*.

¿Saldrá *Mercenary Kings* en PS3?

@ Hugo

El arcade pixelado de PS4 de los creadores de *Scott Pilgrim vs. The World* debería llegar a PS Vita próximamente, pero por ahora no se ha anunciado una versión de PS3.

¿Tendrá *Child of Light* en PS Vita Cross-Buy y Cross-Save?

@ Manuel

Parece lo más lógico, sobre todo cuando hace tan poco tiempo que *Child of Light* se ha puesto a la venta en PS3 y PS4, pero habrá que esperar confirmación.

¿Está *FIFA 98* en el Store?

@ Carlos Mozo

No está disponible, por desgracia. Como cualquier otro juego de PSone el disco debería de funcionar en una PS2 o PS3, pero para jugarlo en PSP o Vita tendrás que hacerlo mediante uso a distancia.

No puedo bajar a PS Vita los juegos cross buy que he comprado en PS3...

@ Alberto Mérida

Seguramente se debe a que no estás usando la misma cuenta PSN en las dos consolas. PS Vita debe estar asociada a la misma cuenta PSN con la que bajaste los juegos en PS3.

¿Podré usar mis micros en el nuevo SingStar?

@ Rafael Venticas

Pues Sony ha confirmado que sí, que los micros inalámbricos de PS3 funcionarán en PS4.

Limos en alta definición

¿Sabéis si Square Enix tiene pensado sacar *Dragon Quest VIII* de PS2 para PS3/PS Vita en HD como han hecho con *FF X/X-2* o *Kingdom Hearts*?

@ Daniel Comeche

La serie *Dragon Quest* es mucho más popular en Japón que en cualquier otro lugar, sobre todo las versiones portátiles de sus títulos, y ni siquiera allí se han anunciado planes para trasladar a consolas de sobremesa alguna de las entregas más emblemáticas. No es que haya noticias que inviten al optimismo.



■ Dragon Quest VIII es uno de los grandes juegos de rol de la época de PS2, pero Square Enix no parece tener planes de remasterizarlo para PS3 y PS Vita.

Lo llaman mundo persistente

Si no he entendido mal, *Destiny* sólo se juega online. ¿No tiene campaña individual offline?

@ Emilio

Las partes online y multijugador del shooter futurista de Bungie están integradas en el juego. Mientras juegas puedes encontrarte a otros jugadores, pero se ha insistido en que el multijugador es opcional. *Destiny* podrá jugarse completo como si fuese la campaña offline de cualquier otro FPS, y que salvo para acceder al equipo más avanzado y combatir a los enemigos más poderosos no necesitarás la asistencia de nadie. Eso sí, deberás jugar conectado.

Brillante Dual Shock 4

He oído que ya se puede bajar la intensidad de la luz del Dual Shock 4 y que con eso dura bastante más la batería. ¿Es cierto?

@ Pablo Vegas

Si ya tienes actualizada tu PS4 a la versión de software 1.70, puedes reducir el brillo de la luz pulsando el botón PS en Ajustar Dispositivos / Nivel de intensidad de la barra luminosa DUALSHOCK 4. El nivel por defecto es el más intenso, Atenuada es el más suave. No se ha incluido la opción de apagarlo totalmente ya que la luz se usa para seguir el mando con la PS Camera y es el modo de saber si está encendido. Con la luz al mínimo sí se nota que la batería dura más.



■ La actualización de sistema 1.70 permite que ajustemos la luz del Dual Shock 4.

Vídeo Blu-ray e internet

Quería comprarme una PS4, pero han dicho que para ver Blu-ray (que tengo muchos) necesito conectarme online, ¿es cierto?

@ Roberto Santoña

Sí y no. La primera vez que intentes ver una película en Blu-ray, la consola te pedirá que accedas a internet para hacer una descarga. Es una conexión muy pequeña, tanto, que incluso compartiendo conexión a internet con teléfono móvil puedes completarla. Si no, puedes probar en casa de un amigo. Después podrás ver pelis sin tener conexión online en tu PS4.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Rastro de imagen en TV

Cuando termino de jugar a *Splinter Cell Blacklist*, al apagar la consola veo que en la parte inferior derecha de la pantalla, donde está el medidor de munición, se ha quedado la imagen "grabada". Cuando salgo del canal desaparece, pero no sé si es problema de mi tele o mi PS3.

@ David Alcántara

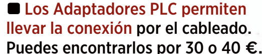
Estos rastros de imagen eran un problema bastante serio en las pantallas de plasma antiguas, ya que a veces la marca era muy duradera. Los paneles LCD se han refinado y a no ser que juegues durante muchas horas seguidas a un juego con un HUD muy marcado, estas marcas no deberían aparecer. Te recomendamos que si vas a dejar el juego en pausa un buen rato, apagues la tele.

Juego de Plus sin descargar

No puedo descargar *Stick it to the Man* en mi PS4, cuando lleva unos 10 minutos pone "No se ha podido descargar".

@ Miguel Guerrero

Pueden pasar dos cosas. Una es que tengas el disco duro lleno: compruébalo y haz sitio. La otra es que la está llegando de modo intermitente. Prueba a acercar la consola al router y si es posible conéctala por cable, a ver si de ese modo consigues terminar la descarga (son 1.6 GB). Si tu PS4 está muy lejos para tirar un cable, los adaptadores PLC que se conectan a los enchufes y trasmiten la señal pueden solucionarte el problema.



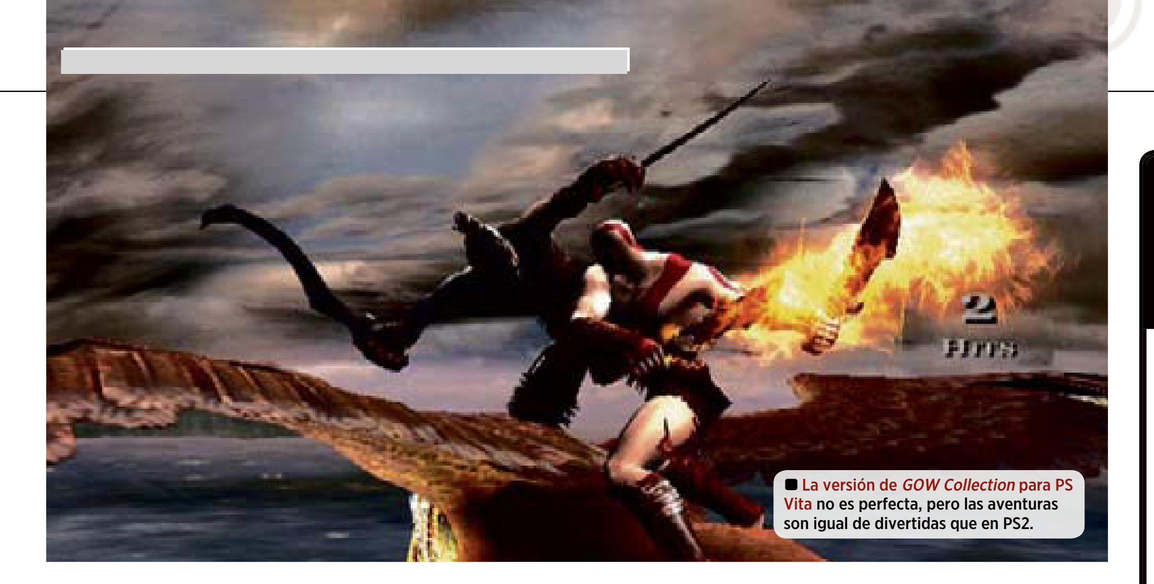
■ Los Adaptadores PLC permiten llevar la conexión por el cableado. Puedes encontrarlos por 30 o 40 €.

Sin poder actualizar

¿Qué significa el error CE32937-4 que aparece al intentar descargar la actualización de *CoD Ghosts*?

@ Esteban Cano

En la mayoría de casos es un error puntual, pero bastante inoportuno si uno quiere jugar online. Basta con pulsar la opción reintentar varias veces para que la descarga se termine completando. Si ves que el problema persiste y no logras, otra opción es borrar las actualizaciones del juego (no tus partidas guardadas) y descargarlas desde cero, pero esto normalmente te llevará algo más de tiempo. El servicio técnico recomienda borrar el juego y volver a instalarlo...



La versión de *GOW Collection* para PS Vita no es perfecta, pero las aventuras son igual de divertidas que en PS2.

Espartano portátil

¿Merece la pena *GoW Collection* en PS Vita?

@ Carlos Fernández

Si nunca has jugado las dos primeras entregas de la serie, y no tienes una PS3 en las que poder disfrutarlas en HD, nos parece que pese a defectos puntuales como las ralentizaciones o la calidad más modesta del audio o las cinemáticas es un paquete que puede interesarte. Si puedes jugarlas en PS3, la experiencia será superior en todos los aspectos.

Debe estar bien escondido

¿Se ha vuelto a saber algo de *Agent*, el juego de Rockstar?

@ José María Pérez

La falta de información que existe es casi completa, solo sabemos que el juego continúa en desarrollo y que Take Two Interactive renovó su registro del título como marca comercial, cosa que habitualmente no se haría si el proyecto se hubiese cancelado. Siempre podemos soñar con tener más información durante el E3, pero no es habitual que Rockstar use la feria como plataforma de anuncio de sus proyectos.

Jugar a PS4 en una tele de tubo

Hola amigos. Me gustaría aprovechar mi tele de tubo con mi recién adquirida PS4. Mencionasteis una "caja convertidora de HDMI" y me gustaría que me dijerais algunas marcas y modelos y tiendas y webs donde conseguirlas.

@ Francisco Javier

Cuando no has cambiado de tele será porque no puedes, pero debemos repetirlo: no vas a sacarle todo el partido ni a la consola ni a sus juegos en una tele de tubo. Te estás perdiendo todo lo que ofrece la alta definición y te aseguramos que se nota, y mucho. Dicho esto, para aprovechar tu tele de tubo necesitas un convertidor que convierta la señal digital en analógicas. Cuestan sobre los 30 euros y deberías buscarlos en internet. Puede que los encuentres en tiendas de electrónica, pero no es un producto habitual por su baja demanda.



Este es un convertidor que transforma la señal digital del HDMI y la analógica del RCA.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Saldrá la expansión de *Diablo III* como descarga aparte en PS3?

@ José Miguel

Parece que no, que será necesario comprar la edición *Ultimate Evil*, que incluye *Diablo III* y la expansión *Reaper of Souls*. No sabemos si hay algún motivo técnico para no poder venderla por separado, o si es sólo una cuestión comercial.

¿Cuándo se abre la Beta de *Destiny*?

@ Ramón Otur

La beta estará disponible en PS3 y PS4 durante el mes de julio. Si has reservado una copia del juego en una tienda que participe de la promoción, deberías tener acceso a ella.

¿Sabéis si va a salir un F1 2014?

@ Andrés

Como ha sido costumbre en las últimas entregas de la serie, lo esperamos a finales de este año de mano de Codemasters, y por primera vez debería lanzarse en PS4, aunque no está confirmado. Esta licencia es de las delicadas y el difícil que se sepa nada hasta que la FIA dé consentimiento.

ALGUNOS **ANUNCIOS** QUE DIERON MUCHO **JUEGO**

La publicidad + IMPACTANTE

En este reportaje recordamos algunas de las páginas de publicidad sobre videojuegos más sorprendentes que han pasado por esta revista y por otras europeas. ¿Las habías visto todas?

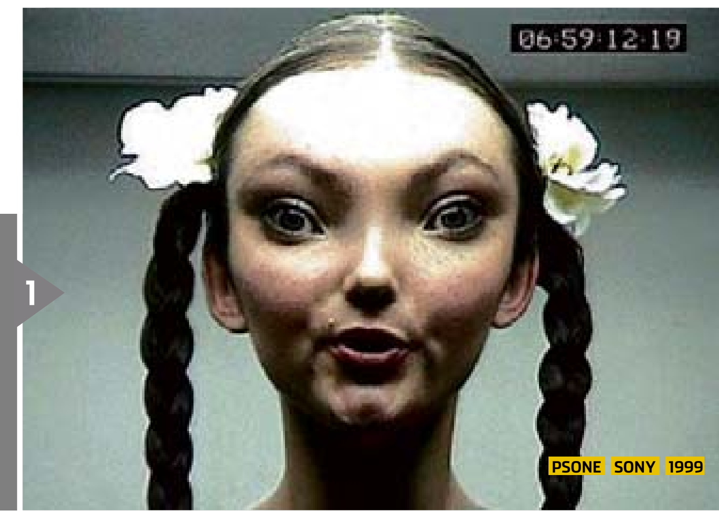
Aunque hay lectores a los que le molesta, la publicidad de videojuegos en las revistas especializadas está ligada a este negocio prácticamente desde sus inicios. Anuncios impactantes, imágenes polémicas, estampas graciosas... Os gusten o no en los más de 15 años que llevamos haciendo Playmanía han sido nuestros "compañeros de viaje" y aunque por desgracia para nosotros ya no nos acompañan tanto como antes, forman parte de nuestra historia. En estas páginas hemos querido destacar algunas de las páginas de publicidad más míticas que han pasado por revistas europeas, dejando fuera por falta de espacio las americanas y japonesas así como las campañas televisivas. Si os interesa este tema, tal vez podamos ampliarlo en el futuro con más reportajes de este tipo.

EN PANTALLA

Aunque este reportaje está centrado en la publicidad en medios impresos, no podíamos olvidarnos de Fifi...

❶ Sony siempre se ha caracterizado por sus impactantes campañas publicitarias, y en la época de PSone tuvimos algunas muy buenas. ¿Quién no se acuerda de Fifi y su "riqueza mental"? ¿Quién no dudó de si era real o no?
❷ Pero en esta etapa dorada hubo más grandiosas campañas televisivas en España, como la de "Yo sí puedo decir que he vivido" o "La piratería mata a tus héroes" en la que una niña visita las tumbas de famosos héroes de PlayStation, como Solid Snake, Crash Bandicoot o Lara Croft.
❸ En la actualidad sigue habiendo buenas campañas. La última de PS4 "Para vosotros, jugadores" mezcla escenas cotidianas con algunos de sus juegos. Visualmente está bien hecha, pero no tienen la "chispa" de antaño.

1



PSONE SONY 1999

POLÉMICAS

Publicidades con tintes machistas, racistas o bromeando con temas religiosos... Todo vale cuando se trata de captar tu atención.





Jesucristo era “sonyer”

PS2 | SONY | 2003

La religión es otro tema recurrente en lo que a anuncios polémicos se refiere. De todos ellos uno de los que más “escoció” fue este “Jesucristo Sonyer”, que fue clavado con clavos que, si os fijáis, tiene el Triángulo, cuadrado, X y círculo (los símbolos de PlayStation). No sabemos si resucitó...

¿Quién dijo que las rubias eran tontas?

PS2 | SONY | 2006

Según esta campaña, el 99% de las rubias que jugaban con PS2 tenían un coeficiente intelectual muy elevado. Bromas aparte, no es la mejor forma de promocionar PS2 entre las chicas.

Disfruta tocando por los dos lados

PS VITA | SONY | 2013

¿Qué es lo que más ansían tocar los “gamers”? Pues los dos paneles táctiles de PS Vita. Identificarlos con pechos es “pelín” machista y sexista...

El color blanco se impone al negro

PSP | SONY | 2008

En Holanda esta agresiva campaña para publicitar la PSP en color blanco levantó mucha polvareda por ser tachada de racista. Fue retirada.





2



PSONE | SONY | 1999

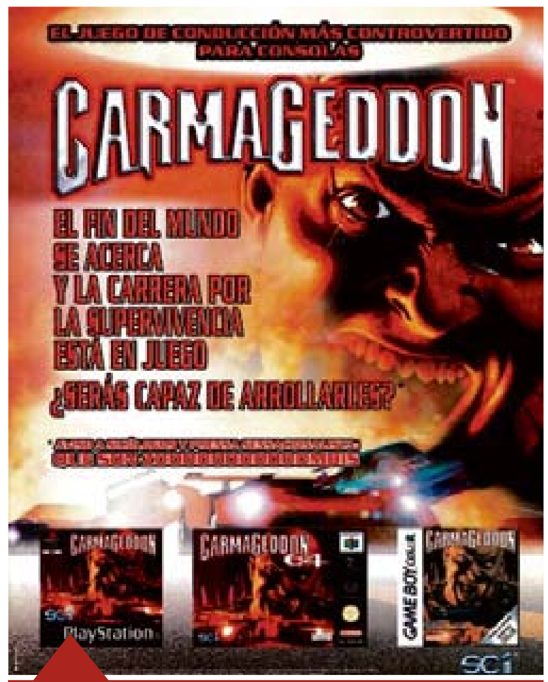
3



PS4 | SONY | 2013

VIOLENTAS

Pueden tratarse con humor o ser más o menos explícitas, pero las escenas violentas logran impactar a la primera.



Atropellamos, sí, pero a zombis

CARMAGEDDON | SCI | 1997

Como ya sabían lo que iba a pasar, los que hicieron esta publi de *Carmageddon* ya advertían: sólo atropellamos zombis en el juego. No sirvió de mucho...



Un día de estos vas a perder la cabeza...

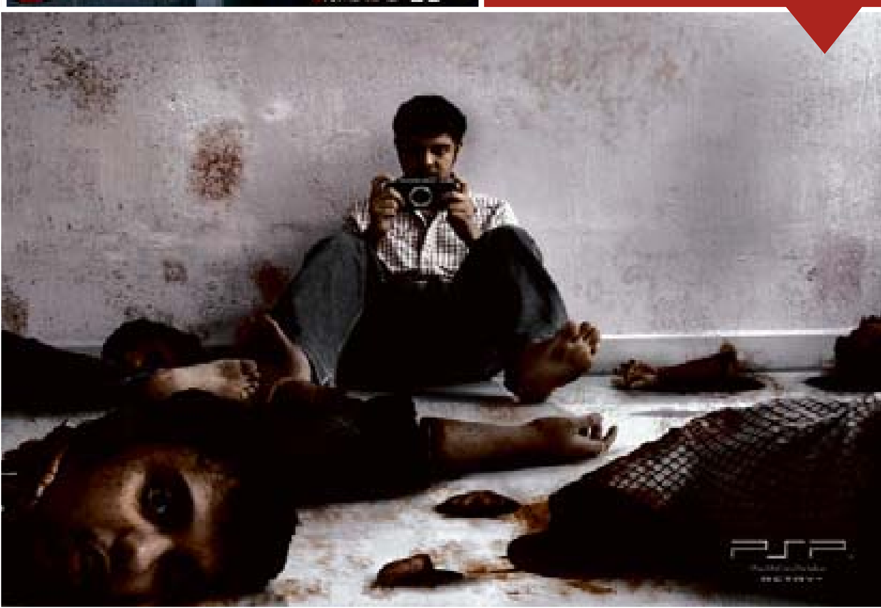
SHINOBIDO | SONY | 2006

Silenciosos, rápidos y letales, los ninjas son capaces de decapitarte sin que te des cuenta mientras te estás cepillando los dientes. Y sin derramar ni una gota de sangre, ojo.

Los videojuegos te dan segundas oportunidades

PSP | SONY | 2007

No importa cuantas veces seas mutilado, aplastado o masticado. Los videojuegos siempre te dejan volver a intentarlo. Menos mal, ¿verdad?





Llevando a flor de piel nuestra pasión por PlayStation

PS2 | SONY | 2008

Este trío es tan fanático de PlayStation que no tienen ningún problema en lucir con orgullo sus cicatrices con las “marcas de la casa”. Desde luego, esto es “sentir los colores” y todo lo demás son tonterías. Eso sí, por vuestro bien, no intentéis hacerlo en vuestra casa...



Las chicas son guerreras... y dan donde más duele

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE | TECMO | 2002

Resulta de lo más curioso que en un juego de lucha cuya principal característica (o al menos la más llamativa) sea el volumen de los pechos de sus luchadoras, se recurra a este ancestral movimiento de autodefensa femenino para promocionarlo. Tranquilos, que más adelante Tecmo sí recurriría a los “pechotes”...

SEXUALES

Pero si de lo que se trata es de lograr captar nuestra atención, pocos recursos son más efectivos que estos contenidos.



Lo más cómodo para montar en bici

BMX XXX | ACCLAIM | 2002

¿Se os ocurre algo más cómodo que un tanga para montar en bici? Pues lo mismo pensaron los artífices de esta publicidad de *BMX XXX* que fue retirada en Estados Unidos.





Apelando a los más bajos instintos...

PS2 | SONY | 2007

Muchas campañas publicitarias de Sony nos han dejado sin palabras, pero poner a un tío olisqueando ropa interior femenina se lleva la palma...

La "herramienta" de todo buen gamer

PS3 | SONY | 2008

Con el nuevo formato de la revista no sabemos si lo veréis a simple vista, pero la principal herramienta de un "gamer" es... su pulgar. ¿O qué pensabais?



¿Un juego que satisface a todos? ¿Seguro?

HAVEN: CALL TO THE KING | MIDWAY | 2002

Tradicionalmente, se ha asumido que los juegos están más dirigidos hacia el público masculino. Pero *Haven* es un juego que "satisface" también a ellas... para desgracia del chaval del fondo que hoy se queda "sin jugar".

PSP mola tanto que no podrás parar de jugar.

PSP | SONY | 2008

Aunque una inoportuna corriente de aire te levante la falda, PSP mola tanto que no podrás parar de jugar ni para bajártela. Más allá de que muestre "carne", como idea publicitaria nos parece acertada.

EXTRAVAGANTES

Dicen que una imagen vale más que mil palabras... y cuando hablamos de publicidad, más. Ahí van unos cuantos ejemplos.



Round 3! Fight!

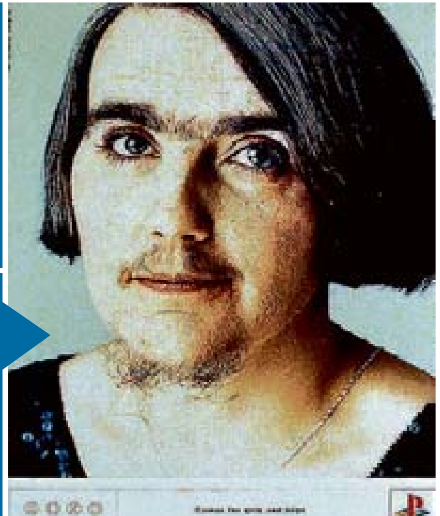
TEKKEN 4 | SONY | 2002

La campaña para promocionar *Tekken 4* en las revistas españolas fue de traca. El Round 1 nos enfrentaba a una inmensa pila de ropa sin planchar. En el Round 2 nos peleábamos con el cierre de un sujetador (como si los "gamers" no estuviéramos hartos de desabrochar sostenes, ¿verdad?). Y en el Round 3... pues eso, que una imagen vale más que mil palabras, ¿no?

Nacido para jugar

PS2 | SONY | 2010

¿Un jugador nace o se hace? En Sony lo tenían muy claro cuando lanzaron esta campaña de publicidad. Y si esta imagen os ha sorprendido, sabed que hay otra de un recién nacido lleno de tatuajes que es aún más impactante.



Conchita Wurst no inventó nada

PSONE | SONY | 1998

Desde los tiempos de la primera PlayStation, Sony ya proclamaba que sus juegos eran "para chicas y chicos" con una imagen de esta guisa...

Juguetes que se suicidan

PSONE | COMPAÑÍA | 1997

La primera PlayStation molaba tanto que hasta tus juguetes terminaron suicidándose, hartos de que dejaras de hacerles caso: un osito de peluche ahorcándose, "nenucos" con pastillas, "geipermans" metiendo la cabeza en el horno, etc. En fin...



MÍTICAS

Y no queremos acabar este repaso por las publicidades de PlayStation sin intentar que derraméis una lagrimilla...

❶ ¿Qué lejos queda el primer *GTA* para PSone, verdad? ¿Alguien se acuerda de él? El slogan español "No jugarlo es un crimen", era de lo más inocentón... ❷ De los que seguro sí os acordaréis si habéis vivido esa época es de los anuncios de *FFVII, FFVIII* y *FFIX*, todos ellos tan inolvidables como sus propios juegos. ❸ Y por no poner todo demasiado "viejuno", también queríamos destacar el minimalismo y la "elegancia" de la publi de *Resident Evil 4*. Y es que, ¿qué arma puede molar más que una motosierra?

1

GRAND THEFT AUTO | BMG | 1997



2

FINAL FANTASY VIII | SQUARE | 1999



ACERTADAS

Pero también hubo páginas publicitarias con buenas ideas sin necesidad de recurrir a temas "polémicos"...



"Corta" el cable de una vez

DUAL SHOCK 3 | SONY | 2007

Identificar el "cordón umbilical" que nos une a nuestra madre (a algunos incluso más allá de los treinta) con el cable del Dual Shock 2 y cortarlo para crecer/evolucionar/saltar de generación pasando a la comodidad/independencia del Sixaxis sin cables es buena idea. De la vibración mejor no hablamos, ¿no?

La Muerte viste de blanco

PSP | SONY | 2008

El contrapunto "elegante" para la polémica publicidad de la PSP blanca retirada en Holanda por ser tachada de racista fue la campaña española, que mostraba "cosas" tradicionalmente "negras" como la Muerte, una tarántula o una mujer en plan "sadomaso"... de blanco riguroso.



Insistimos: PSP mola tanto que no podrás soltarla

PSP | SONY | 2008

Ésta de PSP es una de las mejores y más "limpias" campañas. ¿Ejemplos? La de falda de la página anterior o ésta en la que se usa una PSP como si fueran unas esposas (mola tanto que no podrás soltarla para escapar).

FALLIDAS

Cómo no, en nuestras páginas también encontramos algunos ejemplos que resultaron fallidos.

Goleando a Francia... o no

COPA MUNDIAL FIFA 2006 | EA SPORTS | 2006

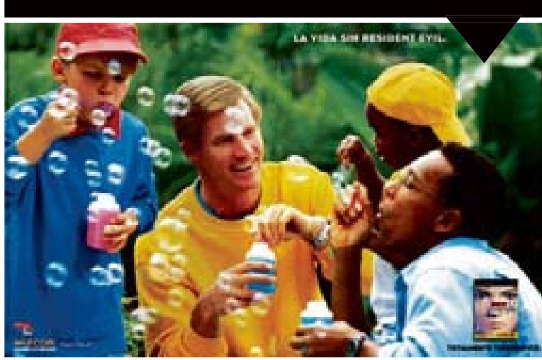
La publi española del juego del Mundial de Alemania de 2006 nos pintaba a una España goleando a Francia en la final. Pocas semanas después era precisamente Francia la que nos eliminaba del Mundial en los octavos de final. Eran otros tiempos...



La vida sin Resident Evil...

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X | CAPCOM | 2003

Nunca entendimos esta publicidad, pero si la vida sin *RE* es así... efectivamente queremos *Resident Evil.*



RESIDENT EVIL 4 | CAPCOM | 2005

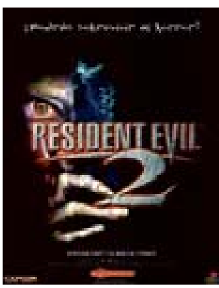
3

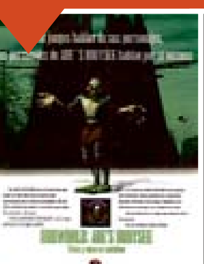


Y claro, todos no nos cabían, pero también queríamos mencionar, aunque sea de pasada, los míticos anuncios de Konami o de juegos tan inolvidables como *Kingdom Hearts* ("Sólo tú puedes llenar de luz la Oscuridad") o *Shadow of the Colossus* (con el grandioso slogan "El amor mueve montañas").

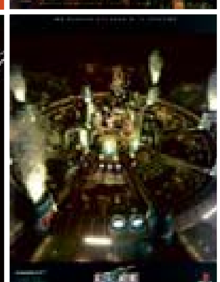
















Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

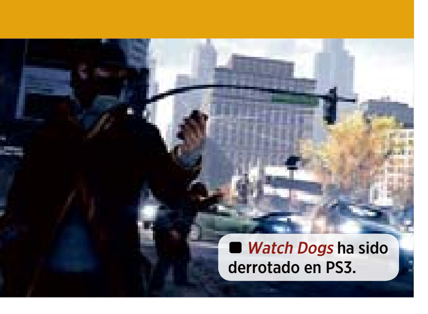
DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR **GAME**

LOS VENDIDOS PS3

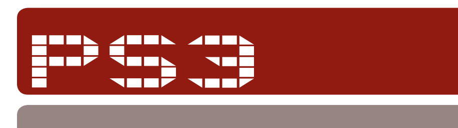


■ *Minecraft* repite el éxito que tuvo en el Store.

1. Minecraft (N)
2. Watch Dogs (N)
3. Pro Evolution Soccer 2014 (↑)
4. Far Cry 3 (Essentials) (↓)
5. Dead Island: Riptide (↑)
6. Gran Turismo 6 (↓)
7. NBA 2K14 (↓)
8. Assassin's Creed IV Black Flag (↓)
9. Call Of Duty: Ghosts (↓)
10. Call of Duty: Black Ops II (↑)



■ *Watch Dogs* ha sido derrotado en PS3.



PS3

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA **86**

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA **90**

DRAGON'S CROWN
» ATLUS » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata. NOTA **92**

DYNASTY WARRIORS 8: XTREME
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1-2 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La expansión de *DW8* no incluye sus contenidos, pero sí cinco nuevos personajes, una campaña nueva... NOTA **69**

EARTH DEFENSE FORCE 2025
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS

Defiende la Tierra de aliens tamaño XXL en este loquísimo juego de acción de discreta factura técnica. Y en inglés. NOTA **78**

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple. NOTA **84**

MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA **96**

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA **85**

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE — ¡Precio especial!
» TECMO KOEI » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base". NOTA **78**

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. NOTA **87**

YAIBA NINJA GAIDEN Z
» TECMO KOEI » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un *Ninja Gaiden* a la altura: acción frenética, buen sistema de combate y dificultad alta. Y con estética cel-shaded. NOTA **80**

ROL

DARK SOULS II
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida. NOTA **92**

FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Dos de las últimas joyas clásica de la saga (para PS2), ahora en HD. Más de 200 horas del mejor rol japonés. NOTA **88**

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA **93**

SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un capítulo de South Park de varias horas de duración y con la forma de un gran RPG y con el humor de la serie. NOTA **90**

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA **98**

LUCHA

DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 66,99 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Dirigido a los fans y enfocado al multijugador online. Le falta multijugador offline y le sobra "caos" en pantalla. NOTA **80**

INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE ED.
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La versión con todo el DLC de este espectacular juego de lucha con héroes de DC en combates a lo *Mortal Kombat*. NOTA **93**

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ALL STAR BATTLE
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Muy espectacular y fiel al manga, pero como juego de lucha, los hay mejores. Para fans de la obra original. NOTA **82**

STREET FIGHTER X TEKKEN — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**

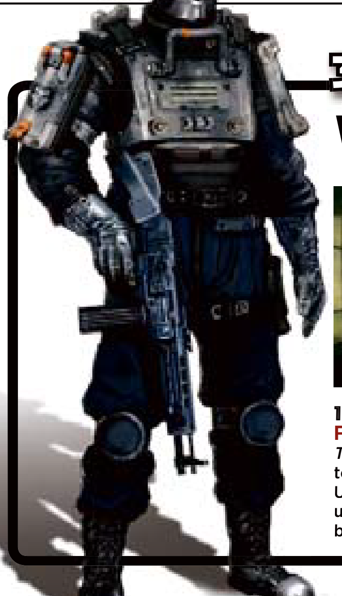
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**



ULTRA STREET FIGHTER IV — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 29,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

La versión definitiva del juego de lucha que revitalizó el género es la más completa. Pero si tienes las anteriores... NOTA **88**





3 razones para tener ...

Wolfenstein: The New Order





1. DIVERSIÓN SIN FISURAS. *Wolfenstein: The New Order* es, ante todo, un juego divertido. Un shooter frenético con una gran ambientación y buena historia de fondo.

2. ESPECTACULAR PUESTA EN ESCENA. *Wolfenstein: The New Order* cuenta con un apartado gráfico sensacional, con modelos brillantes y detallados escenarios.

3. UNA DURACIÓN A PRUEBA DE BOMBA. Aunque no tenga ningún tipo de multijugador, la campaña es larga (unas 14-15 horas) y repetirás, porque es muy rejugable.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará. NOTA 89



BATMAN ARKHAM ORIGINS — ¡Precio especial!
» WARNER » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo. NOTA 92

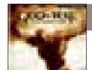
BEYOND: DOS ALMAS — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95



DISHONORED GOTY — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94

GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA 90



GTA V
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3. NOTA 98



L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA 92



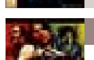
METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un aperitivo de *The Phantom Pain* que se disfruta... las dos horas que dura. Es rejugable, pero aún así, caro. NOTA 77



MURDERED SOUL SUSPECT — ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Investigar nuestro propio asesinato es una original propuesta. Lástima que sea corto y le falte profundidad. NOTA 78

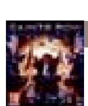


RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98

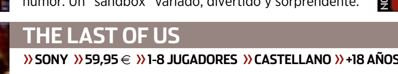




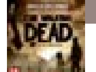
RESIDENT EVIL 6 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92



SAINTS ROW IV — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA 90



THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95



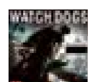
THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA 90



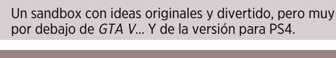
THIEF
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un estupenda aventura que nos convierte en un ladrón maestro del sigilo. La única pega: gráficamente justito. NOTA 85

TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA 93

UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96



WATCH DOGS — ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox con ideas originales y divertido, pero muy por debajo de *GTA V*... Y de la versión para PS4. NOTA 74



DEPORTIVOS

COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Como juego de fútbol basado en el Mundial es excelente. Pero no deja de ser una "expansión" a precio de novedad. NOTA 81



FIFA 14
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores. NOTA 94



NBA 2K14
» 2KSPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos. NOTA 94



PRO EVOLUTION SOCCER 2014
» KONAMI » 49,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación... NOTA 83



SPORTS CHAMPIONS 2 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
6 deportes para disfrutar con Move, especialmente en compañía. Divertido, aunque un poco corto. NOTA 81

PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1 Dual Shock 3
SONY 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones

2 Pro Controller Camo Ed. SUBSONIC 29,95 €

3 Pro Circuit Controller MADCATZ 99,95 €

4 Gamepad Bluetooth Ruber WOXTER 29,95 €

5 Controller VX2 Bluetooth GIOTECH 29,95 €

VOLANTES

1 Logitech G27
LOGITECH 299,99 €

Un volante de gama alta, de gran calidad y múltiples opciones. Para muy fans.



2 Thrustmaster T500 RS THRUSTMASTER 499,90 €

3 Speedracer Evolution ARDISTEL 59,95 €

4 T100 Force Feedback THRUSTMASTER 124,95 €

5 Ferrari Racing Wheel THRUSTMASTER 59,95 €

HEADSETS

1 Ear Force XP Seven
TURTLE BEACH 279,90 €

Son los cascos más utilizados por los "gamers" profesionales... por algo será. Calidad superior en todos los aspectos... y eso se paga.



2 Tritton Pro+ MADCATZ 179,95 €

3 Turtle Beach PX51 TURTLE BEACH 249,90 €

4 Tritton 720+ MADCATZ 149,95 €

5 Thrustmaster Y-300P THRUSTMASTER 79,95 €



Los 4 mejores juegos...

L.A. Noire

1

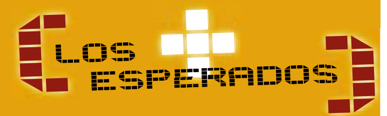
Ambientado en Los Ángeles a finales de los años 40, en L.A. Noire encarnamos al detective Cole Phelps, en un juego en el que más que los tiros predomina la investigación explorando las escenas de los distintos crímenes e interrogando a sospechosos. La ambientación nos pareció magistral.

Heavy Rain

2

En esta aventura firmada por Quantic Dream (autores de *Beyond: Two Souls*) íbamos tras los pasos del asesino del Origami. Uno de los cuatro personajes controlables, Jayden (el del FBI) tiene unas gafas que ya las querrían los de CSI (que por cierto, también tuvieron juegos en PS3 y en PS2).

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



1 Uncharted

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 2015

El estreno de la serie *Uncharted* en PS4 es uno de los juegos más anhelados por todos los poseedores de la nueva máquina de Sony. Bueno, ya falta menos...



2 Battlefield Hardline

» PS3/PS4 » EA » SHOOT'EM UP » 30 DE NOV.

Una de las sorpresas de EA ha sido este *Battlefield Hardline*, un "spin off" policíaco que está siendo desarrollado principalmente por Visceral (los de *Dead Space*).



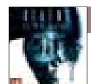
3 Homefront The Revolution

» PS4 » DEEP SILVER » SHOOT'EM UP » 2015

Y otro que nos ha sorprendido es el nuevo *Homefront*, ambientado en Filadelfia y en un escenario abierto en plan "sandbox" y con prometedoras opciones cooperativas.



SHOOT'EM UP



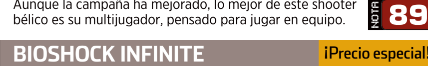
ALIENS COLONIAL MARINES
» SEGA » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA **75**



BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aunque la campaña ha mejorado, lo mejor de este shooter bélico es su multijugador, pensado para jugar en equipo. NOTA **89**



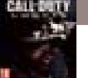
BIOSHOCK INFINITE — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA **95**



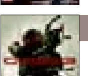
BORDERLANDS 2 GOTY
» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA **94**



CALL OF DUTY GHOSTS
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter bélico con espectacular puesta en escena y divertido desarrollo y multijugador. Pero no aporta nada. NOTA **87**



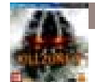
CRYSIS 3 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA **89**



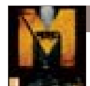
FAR CRY EXCURSIÓN SALVAJE
» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una recopilación que incluye *Far Cry HD, Far Cry 2, Far Cry 3* y la expansión *Blood Dragon*. Ríos de diversión. NOTA **91**



KILLZONE 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA **91**



METRO LAST LIGHT — ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... NOTA **82**



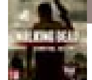
PORTAL 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA **91**



RAGE — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA **91**



THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tiene fallos técnicos. NOTA **68**



VELOCIDAD



DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA **90**

F-1 2013
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos... NOTA **90**



GRAN TURISMO 6
» SONY » 69,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA **91**

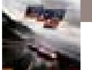
GRID 2 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito. NOTA **90**



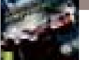
MXGP
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un buen juego de motocross con un gran control pero le faltan algunos circuitos y su licencia está algo desfasada. NOTA **66**



NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 69,95 € » 1- 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular y vibrante arcade de carreras en el que podremos ser tanto pilotos ilegales como policías. NOTA **88**



RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA **84**

WRC 4
» MILESTONE » 39,95 € » 2-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de rallies notable, aunque su flojo apartado gráfico le resta puntos. Aún así, los fans lo van a disfrutar. NOTA **76**

VARIOS



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado. NOTA **90**



CATHERINE — ¡Precio especial!
» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA **86**





DECEPTION IV BLOOD TIES
» TECMO » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego, entre la acción y la estrategia, con gráficos muy normalitos, pero un divertido desarrollo. NOTA **79**

para resolver crímenes en PS3



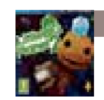


Murdered: Soul Suspect

Los detectives suelen investigar homicidios, pero lo que no es habitual es que tengan que investigar su propia muerte, como le pasa a Ronan O'Connor. No es frecuente pero ya ha pasado en otros juegos, como en aquel lejano *Shadow of Memories*, uno de los primeros juegos de Konami para PS2.

Sherlock Holmes

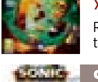
El Testamento de Sherlock Holmes es una aventura gráfica de Frogwares y Focus que salió para PS3 en 2012 con algunas ideas muy interesantes y en la que podíamos manejar a Holmes y a Watson. Eso sí, nos quedamos con las ganas de ver en PS3 ese *Sherlock Holmes vs Jack el Destripador*...



LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. NOTA 95

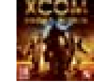
JUST DANCE 2014
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3. NOTA 78

PUPPETEER
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto. NOTA 84



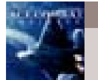
RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos. NOTA 91

SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. NOTA 86



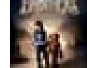
X-COM ENEMY WITHIN
» 2K GAMES » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado" con nuevos añadidos que hacen que parezca distinto. NOTA 88

PS STORE



ACE COMBAT INFINITY — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » GRATIS » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Combates aéreos vistosos y muy entretenidos gracias a la variedad de los retos en este F2P con micropagos. NOTA 79

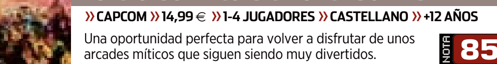
BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91



BROTHERS: A TALE OF TWO SONS
» STARBREEZE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Exploración y puzzles en una aventura en la que manejamos a dos personajes a la vez. Lástima que sea corto. NOTA 75



DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89



DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85



FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente. NOTA 84



JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende. NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA 85

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90

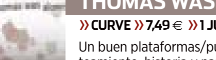
RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA 78

SOUL CALIBUR LOST SWORDS — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » GRATIS » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un "free to play" con micropagos aceptables pero muy lastrado por graves problemas técnicos. No aporta nada. NOTA 52

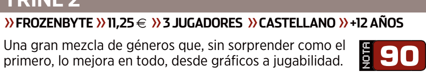
SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75



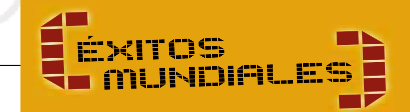
THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85



THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82



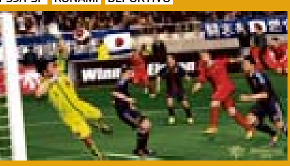
TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **World Soccer Winning Eleven 2014** — PS3/PSP | KONAMI | DEPORTIVO



Suponemos que la fiebre por el Mundial ha hecho "reflotar" las ventas del famoso simulador de fútbol de Konami.

2. **Infamous Second Son** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **To Love-Ru Trouble Darkness: Battle Ecstasy** (N) — PS VITA | FURYU | ACCIÓN



4. **The IdolM@ster: One for All** (N) — PS3 | BANDAI NAMCO | VARIOS



5. **Amnesia World** (N) — PS VITA | IDEA FACTORY | AVENTURA

EE.UU.

1. **Wolfenstein: The New Order** (N) — PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP



Wolfenstein ha vuelto por sus fueros y los jugones norteamericanos han sabido apreciarlo. Y le acompaña *Minecraft*.

2. **Minecraft** (N) — PS3 | MOJANG | SANDBOX
3. **Drakengard 3** (N) — PS3 | SQUARE ENIX | ROL
4. **MLB 14: The Show** (=) — PS4 | SONY | DEPORTIVO
5. **Call of Duty: Ghosts** (↑) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER

EUROPA

1. **Wolfenstein: The New Order** (N) — PS4 | BETHESDA | SHOOT'EM UP

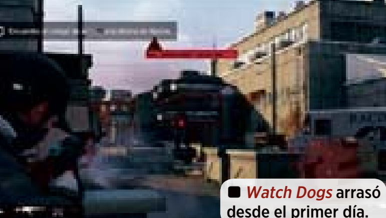


Curiosamente, las dos entradas más fuertes se repiten en esta lista, en la que por fechas no entró *Watch Dogs*.

2. **Minecraft** (N) — PS3 | MOJANG | SANDBOX
3. **FIFA 14** (↓) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Copa Mundial de la FIFA Brazil 2014** (↓) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **Infamous: Second Son** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4


Watch Dogs arrasó desde el primer día.

1. Watch Dogs (N)
2. Wolfenstein: The New Order (N)
3. FIFA 14 (↓)
4. Bound by Flame (N)
5. Infamous Second Son (↓)
6. NBA 2K14 (↓)
7. The Amazing Spider-Man 2 (N)
8. Battlefield 4 (↓)
9. Need For Speed Rivals (↓)
10. Trials Fusion (↓)


Wolfenstein TNO ha sido el otro gran éxito.

PS4

AVENTURA /ROL



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 79,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox de piratas, tan completo y divertido como el de PS3 y aún más vistoso, pero lejos de potencial de PS4. NOTA 85



BOUND BY FLAME
» BADLAND GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol de acción que sin ser original sabe cómo enganchar a los roleros. Técnicamente parece de PS3. NOTA 79

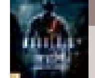


INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA 87

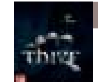
METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain*. NOTA 78



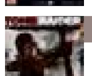
MURDERED SOUL SUSPECT ¡Nuevo!
» SQUARE-ENIX » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen planteamiento y una interesante historia para una aventura corta y feota. En PS3 es más barato. NOTA 78



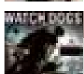
THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1- JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas. NOTA 90



TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA 88



WATCH DOGS ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA 85

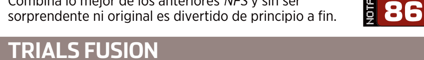


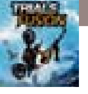
VARIOS



NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA 86



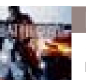


TRIALS FUSION
» UBISOFT » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

A lomos de una moto de trial debemos superar pistas plagadas de obstáculos. Divertido y con editor. NOTA 85



SHOOT'EM UP

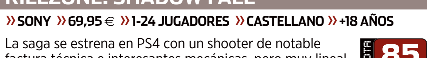


BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter para PS4, con una gran ambientación, geniales modos online para 64 y gran apartado técnico. NOTA 89

CALL OF DUTY: GHOSTS
» ACTIVISION » 72,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El último *COD* no aporta nada nuevo a la saga, pero sigue siendo divertido. Muy similar a la versión de PS3. NOTA 79



KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. NOTA 85

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER ¡Nuevo!
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

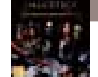
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

ACCIÓN



DYNASTY WARRIORS 8 (COMPLETE EDITION)
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Las batallas multitudinarias y machacabotones de siempre, pero más fluidas y espectaculares. NOTA 77



INJUSTICE: GODS AMONG US (ULTIMATE EDITION)
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Un gran juego de lucha, muy completo y divertido, protagonizado por los héroes de DC. Es clavadito al del PS3. NOTA 85



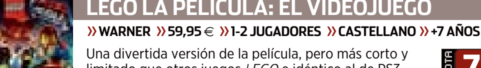
KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA 78



LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras pelis, construidas con piezas de LEGO. Tan divertido como siempre, pero con poca innovación. NOTA 79



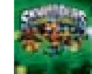
LEGO LA PELÍCULA: EL VIDEOJUEGO
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una divertida versión de la película, pero más corto y limitado que otros juegos *LEGO* e idéntico al de PS3. NOTA 70



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA 88



SKYLANDERS SWAP FORCE STARTER PACK
» ACTIVISION » 76,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Acción y plataformas con el atractivo de usar distintas figuras que se convierten en los personajes del juego. NOTA 79

¿Y tú cómo puntuarías a...





Todo un acierto

Erika González

La posibilidad de hackear todo tipo de objeto electrónico para ayudarnos en la historia es muy interesante por mi experiencia hasta el momento, o ganar dinero me parece un gran acierto y el realismo de que podamos ser hackeados por otro también. Tiene unos gráficos excelentes haciendo un Chicago muy realista y el doblaje es de los mejores que he visto hasta el momento, con una ambientación increíble.


NOTA 90

Se lo recomiendo a todos los fans de *GTA*, por su ambientación, gráficos y su realismo e ideas interesantes y nuevas, como los hackeos.



Me esperaba más

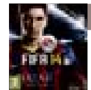
Carlos Ballesteros

Es un gran juego, aunque yo me esperaba algo más de este *Watch Dogs*. La historia es muy buena y los graficos son decentes, destacando efectos como la lluvia y la luz,explosiones, apagones, etc... Aunque también es verdad que se hace un poco monótono, sobre todo las misiones secundarias. El modo multijugador falla mucho, aunque si lo solucionan promete bastante, a pesar de algunos fallos.


NOTA 88

AUnque esperaba más de este juego reconozco que está interesante gracias a su historia y sus correctos gráficos. Y tiene un prometedor multijugador.

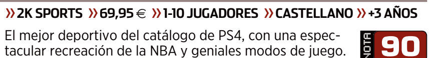
DEPORTIVOS



FIFA 14
» EA SPORTS » 71,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de fútbol, pero idéntico al de PS3, salvo por alguna mejora gráfica y pérdida de ciertas opciones.
NOTA 86



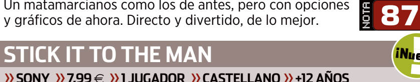
NBA 2K14
» 2K SPORTS » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor deportivo del catálogo de PS4, con una espectacular recreación de la NBA y geniales modos de juego.
NOTA 90



NBA LIVE 14
» EA SPORTS » 71,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Malas animaciones, bugs, pocas opciones de juego... No es el juego que esperábamos para el regreso de la saga.
NOTA 56



PS STORE



AWESOMENAUTS ASSEMBLE!
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-6 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Entretenida mezcla de estrategia y acción con un divertido modo multijugador por equipos, que es lo mejor.
NOTA 70

CONTRAST
» DEEP SILVER » GRATIS » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla originales puzzles en un mundo de fantasía con el sabor de un plataformas clásico, pero es muy corto.
NOTA 73

DEAD NATION APOCALYPSE EDITION
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas.
NOTA 79

DOKI DOKI UNIVERSE
» HUMAN NATURE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tanto en su planteamiento como en su puesta en escena, una original propuesta que analiza tu personalidad.
NOTA 75

DONT'S STARVE: CONSOLE EDITION
» KLEI » 13,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Una original propuesta, en la que el objetivo es sobrevivir, cazando, construyendo... Cuando mueras, a empezar.
NOTA 79

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.
NOTA 92

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence.
NOTA 80

KING ODDBALL
» 10TONS » 6,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original puzzle mejorado con respecto a la versión de PS Vita con desafíos basados en la física y en los reflejos.
NOTA 68



MERCENARY KINGS
» TRIBUTE GAMES » 17,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones se hacen algo repetitivas.
NOTA 80

OCTODAD: DADLIEST CATCH
» YOUNG HORSES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Manejar a un pulpo en tareas cotidianas es gracioso, absurdo y original. Lástima que sea corto y poco rejugable.
NOTA 72

OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto.
NOTA 82

RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor.
NOTA 87

STICK IT TO THE MAN
¡Nuevo!
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro.
NOTA 80

STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero.
NOTA 85

STRIKE SUIT ZERO DIRECTOR'S CUT
» BORN READY » 11,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego de naves más completo y duradero que en PS3, pero repetitivo y poco vistoso. Y si ya lo has jugado...
NOTA 67

STEALTH INC: ULTIMATE EDITION
» CURVE » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Esta edición de PS4 incluye 120 niveles de plataformas y puzzles, mientras que en PS3 y PS Vita "sólo" hay 80.
NOTA 70

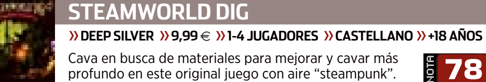
STEAMWORLD DIG
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Cava en busca de materiales para mejorar y cavar más profundo en este original juego con aire "steampunk".
NOTA 78

TINY BRAINS
» 505 GAMES » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
4 animales de laboratorio deben unir sus habilidades para superar puzzles (que se repiten). Mejor en compañía.
NOTA 68

TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline.
NOTA 80

TRANSISTOR
¡Nuevo!
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16
Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí.
NOTA 79

PINBALL ARCADE
» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola.
NOTA 80



Watch Dogs?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Divertido sin más

Wilson Plaza

La verdad, y soy sincero, esperaba mucho, quizá demasiado de este juego. Cuando lo vi en el E3 del 2012 me sorprendió gratamente, pero todo lo que ha ido aconteciendo (retrasos, bajada gráfica) hicieron caer mi listón... La verdad sea dicha, no son los gráficos lo que hacen que un juego sea o no malo, *Watch Dogs* es un juego divertido y poco más, lastrado por estar perdido entre dos generaciones de consolas.

NOTA 80 — **Se nota que está a caballo de dos generaciones de consolas y no llega a brillar como se esperaba. Es un juego divertido sin más.**

Eclipsado por *GTAV*

Gastón González

Un muy buen juego, con una temática muy original y una historia atrapante, graficos muy buenos, un personaje carismático, con una duración muy buena, un online divertido... PERO esperaba algo más en todos los apartados. Hay muchas cosillas que no molan, pero aún así es un buen juego. Tal vez si hubiese salido antes que *GTA5* y así evitar comparaciones hubiera sido más épico y hubiese impactado más.

NOTA 88 — **Juegazo muy original y con aires nuevos, pero opacado por el rey de los sandbox *GTAV*. Aunque está muy bien, me esperaba más en todos sus apartados.**

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY 59,95 €

Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera
SONY 59,95 €

Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Auricular In-game GTX304
TRUST 9,99 €



Si le das mucho al online, necesitas un auricular para el chat. Este es más cómodo que el incluido con la consola y baratito.

4 Stereo Gaming Headset Starter Kit Oficial
4GAMERS 49,95 €



Un buen kit de inicio, con licencia oficial que incluye unos auriculares estéreo con micro (para jugar y chatear) y una base para cargar dos mandos a la vez.

5 Auriculares Thrustmaster Y300
THRUSTMASTER 79,95 €



Unos auriculares estéreo con la licencia oficial de Sony que funcionan tanto en PS4 como en PS3 y ofrecen una excelente calidad de sonido.

6 Wireless Stereo Gaming Headset
ARDISTEL 129,95 €



Un headset estéreo e inalámbrico que nos permite jugar sin cables de por medio. 10 metros de alcance, control de volumen...

7 Volante Thrustmaster T80 DriveClub Edition
THRUSTMASTER 99,95 €



El primer volante para PS4, con detalles como el botón Share al alcance de nuestros dedos. Un volante de gran calidad, con pedales y manijas tipo F1.

MÁS QUE JUEGOS

Camisetas DC Selección Española

www.carrefour.es | www.zara.es | 12,99 €

Warner ha llegado a un acuerdo con algunas tiendas de ropa para lanzar una serie de camisetas con los logos de sus superhéroes más conocidos y los colores de la selección española de fútbol. Para que animes "superbien".



Sets LEGO Batman

www.elcorteingles.es | Varios precios

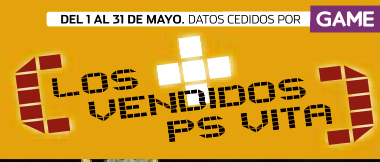
Y para celebrar el anuncio de *LEGO Batman 3: Más Allá de Gotham*, os proponemos que echéis un vistazo a los sets de este año de LEGO con el Caballero Oscuro como principal protagonista. ¡Nosotros los queremos todos!







DEL 1 AL 31 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME





GOW Collection o el tirón de Kratos.

1. God of War Collection (N)
2. FIFA 14 (↓)
3. Invizimals: La Alianza (=)
4. MotoGP 13 (=)
5. Final Fantasy X/X-2 HD (↓)
6. Borderlands 2 (N)
7. LEGO Marvel Superheroes (↓)
8. COD: Black Ops Declassified (↑)
9. Dragon Ball Z: Battle Of Z (↓)
10. LEGO El Hobbit (↓)

Borderlands 2 triunfa en su versión portátil.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

DANGANRONPA: TRIGGER HAPPY HAVOC
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Una curiosa aventura de lento desarrollo que engancha si buscas algo diferente. Lo malo es que llega en inglés. NOTA 77

GOD OF WAR COLLECTION — ¡Nuevo!
» SONY » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Las dos soberbias aventuras siguen divirtiendo como siempre, aunque sin el brillo de la gran adaptación de PS3. NOTA 75

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

SOUL SACRIFICE
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una colosal aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas. NOTA 93

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

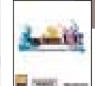


ROL



DEMON GAZE
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Rol por turnos en vista subjetiva con un enfoque distinto... para bien y para mal. Y con un toque "picantón". En inglés. NOTA 76

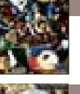


FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol en PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

NEW LITTLE KING'S STORY
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Estrategia en tiempo real para un título que rebosa diversión y carisma y que mejora el original de Wii. NOTA 84



PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

YS: MEMORIES OF CELCETA
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, nos llega en inglés. NOTA 84

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z



» BANDAI NAMCO » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

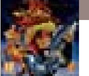
MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS

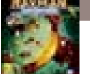


JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

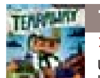
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91



THE SLY TRILOGY
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Toda la diversión de los tres juegos de PS2 que lucen bien en PS Vita, excepto los vídeos, que han sufrido "recortes". NOTA 81





TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

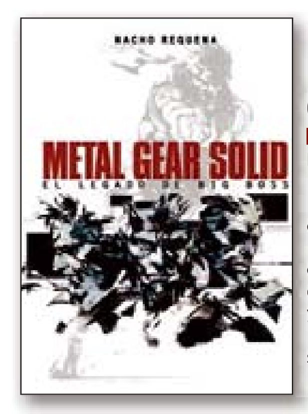
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Figuras Super Street Fighter IV

store.eu.square-enix.com 74,95 €

No son novedades y de hecho puede que tengáis dificultades para encontrar algunos modelos a estas alturas, pero estas figuras de Play Arts de *Super Street Fighter IV* son la crema.





MGS El Legado de Big Boss

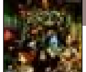
www.fnac.es 19,95 €

El periodista Nacho Requena repasa en este libro con ilustraciones a color la historia de los *MGS*, revelando muchas curiosidades relativas al desarrollo de los juegos y todas las referencias e inspiraciones de las que se ha servido Hideo Kojima para crearlos.

ACCIÓN



BORDERLANDS 2 ¡Nuevo!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mantiene los mimbres de la versión de PS3, pero a la hora de jugar y gráficamente está muy por debajo. Una pena. NOTA 65

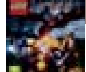


DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93



INVIZIMALS: LA ALIANZA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Gracias a la cámara de PS Vita y la realidad aumentada podremos capturar a docenas de nuevos invizimals. NOTA 84

KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

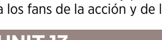


LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar... NOTA 82



RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo. NOTA 87



UNIT 13 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89

DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA 89

FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA 80

VIRTUA TENNIS 4 ED. WORLD TOUR ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
A pesar de su "antigüedad", sigue siendo un juego de tenis divertidísimo y repleto de opciones. Engancha. NOTA 84

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 13 ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los amantes de las motos quedarán encantados con su control y la licencia oficial, pero no con sus gráficos. NOTA 78

WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

STORE

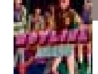
BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

DEAD NATION ¡Nuevo!
» SONY » 7,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Igual que sencillo, divertido y adictivo que el de PS3, pero con un ajuste técnico muy severo. Es cross-buy. NOTA 76

ESCAPE PLAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una original puesta en escena y una divertida mecánica usando los paneles táctiles para un puzzle muy original. NOTA 86

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y PS4. NOTA 92

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89



HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento, ultraviolento y "pixelado". NOTA 84



LUFTRAUSERS
» DEVOLVER GAMES » 8,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un adictivo "mata-mata" que mezcla un planteamiento clásico con ideas actuales. Es cross-buy PS3/PS Vita. NOTA 82



TERRARIA
» 505 GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
No gustará a todos, pero ofrece un mundo lleno de opciones para mentes creativas. Como *Minecraft*, pero en 2D. NOTA 83



1 Mega Pack Indie 4 GB
SONY 19,95 €



Las tarjetas de memoria son imprescindibles en PS Vita y puedes llevarte una que incluya un código para descargar 10 juegos indies...

2 Mega Pack Sports & Racing (N)
SONY 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB con otros tantos juegos deportivos y de velocidad como por ejemplo *Gran Turismo* o *WipeOut Pulse*.

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY 59,99 €



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL 34,95 €



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor (N)
4GAMERS 12,95 €



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122
ARDISTEL 12,95 €



Una funda semirígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar 8 juegos.



La historia de Silent Hill

Este año celebramos el 15º aniversario de una saga que cambió para siempre nuestra concepción de los juegos de terror. Una serie de culto... nunca mejor dicho.

Este año se cumple el 15º aniversario del primer *Silent Hill*. Parece que fue ayer cuando, en agosto de 1999 nos llegó este "survival horror" que algunos analistas de la época tacharon de "clon de *Resident Evil*" con poco acierto. Porque *Silent Hill* no se parece a él, pese a que en cierto modo naciera a la sombra del primer *RE*. Y es que, en septiembre de 1996, en Konami se plantearon lanzar su propio juego de terror, un título capaz de competir con el emergente survival horror de Capcom y que gustara también al público occidental.

Con ese objetivo en mente se formó un nuevo equipo dentro del mítico sello KCET (Konami Computer Entertainment Tokyo). Dicho equipo estaba formado por algunas "ovejas negras" de las compañía junto con algunos novatos que demostraron su valía en el desarrollo del juego. Las malas lenguas dicen que las "cabezas pensantes" de dicho estudio tenían algunos problemas para trabajar con otros equipos dentro de la compañía por sus "ideas diferentes". Y esas cabezas pensantes eran principalmente Keiichiro Toyama y Akira Yamaoka. Keiichiro Toyama había trabajado previamente en juegos de la talla de *Snatcher* (con Hideo Kojima) e *International Track & Field*, pero éste iba a ser su estreno como director de un juego en Konami. En cuanto a Akira Yamaoka, había trabajado en la parcela sonora de juegos como *Probotector*, *Sparkster* o *ISS Pro*, pero no fue hasta *Silent Hill* donde el compositor de Niigata se reveló como el genio que es, dando forma a una de las mejores bandas sonoras de la historia de los videojuegos y postulándose como verdadero "alma mater" de la serie de cara al futuro. A ellos se unirían talentosos "novatos" como Hiroyuki Owaku, Masahiro Ito o Takayoshi Sato. Pero pasaban los meses y no lograban dar con un planteamiento que gustara en Konami, por lo que poco a poco, este proyecto terminó "arrinconado" dentro de la propia compañía, lo que les dio a sus creadores la libertad suficiente para trabajar a su aire, volcando en el desarrollo todos sus demonios interiores y una cantidad de referencias (cinematográficas, literarias, musicales, religiosas...) tal que resulta imposible de resumir aquí. Y lo mismo ocurre con los guiños: todo el desarrollo esta trufado de homenajes a clásicos del terror en todas sus manifestaciones, desde famosos novelistas en las placas de las calles hasta otros menos obvios (por ejemplo, el nombre del personaje Michael Kauffman lo sacaron de los fundadores de la productora de cine de terror de serie Z Troma Entertainment: Michael Herz y Lloyd Kaufman). En cuanto al desarrollo propiamente dicho, se optó por el camino difícil. Cuando lo más sencillo habría sido recurrir a escenarios prerrenderizados como en *Resident Evil*, el Team Silent se decantó por un entorno poligonal. Y para tapar las "vergüenzas



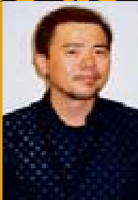
¿Inspiraciones?

A menudo el Team Silent buscó referentes reales para entornos y personajes en sus juegos. Incluso "fusiló" muchos detalles de la peli "Poli de Guardería": la entrada al colegio, el autobús, carteles...

En Konami querían un juego de terror que gustase en occidente. Afortunadamente, el Team Silent hizo lo que le dio la gana.

Los artífices de nuestras pesadillas

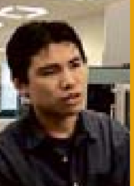
El Team Silent ha desarrollado las cuatro primeras entregas de la serie. Tras lanzar *SH4*, el estudio se disolvió y las entregas siguientes fueron encargadas a estudios occidentales. Hace un par de meses, Kojima declaró que le gustaría reiniciar la saga. ¿Se lo encargarán a Mercury Steam?



KEIICHIRO TOYAMA Director del primer *Silent Hill*, después de terminarlo fichó por Sony Japan Studio. Suyos son los tres *Siren* y *Gravity Rush* (y su secuela).



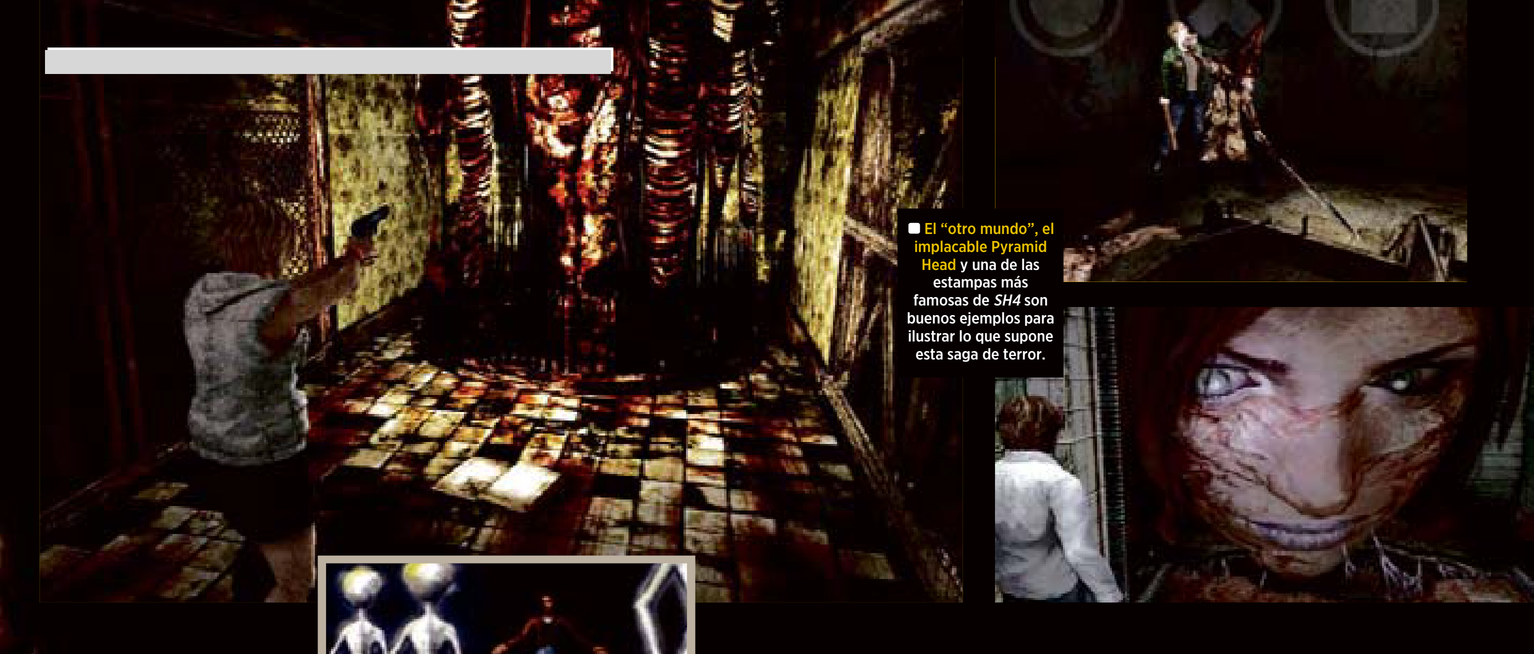
AKIRA YAMAOKA Director de sonido de los dos primeros y productor *SH3* y *SH4*. Abandona Konami en 2009 pero sigue trabajando en muchos juegos.



HIROYUKI OWAKU ¿Recordáis el famoso puzzle del piano? Pues a él debemos agradecérselo. También se encargó de los guiones de *SH2* y de *Silent Hill 3*.



TAKAYOSHI SATO Director de las CG de los primeros *Silent Hill*, fue una de las figuras clave del éxito del primero. Acabó interviniendo en muchas parcelas.



El “otro mundo”, el implacable Pyramid Head y una de las estampas más famosas de *SH4* son buenos ejemplos para ilustrar lo que supone esta saga de terror.

gráficas” en los exteriores se utilizó una espesa niebla, que acabó siendo una de las señas de identidad de la saga. La niebla, el genial apartado sonoro de Yamaoka (apoyado por los sonidos de la radio, la sirena y un gran uso de los silencios), los puzzles diseñados por Hiroyuki Owaku, los distintos finales… Todo estaba pensado para ponerle los pelos de punta a un jugador que, junto a Harry Mason, se ve empujado a explorar este pueblo maldito tras los pasos de Cheryl…

***Silent Hill* se presentó en el E3 de 1998** y arrancó una ovación que sorprendió incluso al propio staff de Konami. Viendo la expectación que levantó en esta feria y en el siguiente ECTS, se convencieron al fin de que tenían un éxito entre manos, llegando a incluir una demo acompañando el lanzamiento japonés de *Metal Gear Solid*. Y efectivamente, *Silent Hill* fue un éxito incluso en los territorios europeos, aunque aquí llegó con medio año de retraso y algo censurado (los Grey Children fueron sustituidos por los más “monstruosos” Mumblers porque en esos tiempos no estaba bien visto eso de que el jugador acabase con enemigos con aspecto infantil).

Dejando la serie “en manos muy capaces”, Keiichiro Toyama abandona Konami para fichar por Sony Japan Studio (allí crearía los *Siren*). Es la única baja de renombre en el Team Silent, que logra el crédito suficiente para abordar una secuela, ya en la “nueva generación”. Con un equipo de unas 50 personas y el doble de presupuesto que en el primer juego (7-10 millones de dólares por los 3-5 que manejaron en el primer *SH*, según Sato), en otoño de 2001 salía para PS2 *Silent Hill 2*. Su historia es independiente del primero, pero mantiene las líneas maestras de la saga en casi todos los sentidos. Una brutal e inolvidable historia de amor que sigue bebiendo de las referencias más “chungas” (desde la obra del pintor irlandés Francis Bacon hasta las Poupées, las retorcidas “muñecas” del artista polaco Hans Bellmer que son la inspiración más clara para los “maniquíes”). Y no nos olvidamos de Pyramid Head, la encarnación de todos los “pecados” de James Sunderland, creado por Masahiro Ito y convertido en el enemigo más icónico de la serie. Ito quería un enemigo “sin cara”, pero todos sus diseños le recordaban a un “humano con máscara”… hasta que recurrió a una vieja creación suya, dibujada en 1995 antes de entrar en Konami. Las inspiraciones para crear otros personajes fueron más “descaradas”. Por ejemplo, Maria tiene mucho de la cantante Christina Aguilera. Y hablando de música, Akira Yamaoka rehizo entera la BSO del juego, pasando del “noise” inicial a unas piezas mucho más melancólicas, más acordes con el tono subjetivo que terminó alcanzando el juego, basado en la tragedia personal del protagonista.

Finales UFO

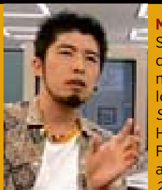
Muchas entregas (*SH, SH2, SH3, Origins, Homecoming*…) tienen un final oculto y humorístico llamado UFO en el que salen extraterrestres. Tuvo su origen en el interés de Keiichiro Toyama por los ovnis.

***Silent Hill 2* logró superar el millón de unidades** vendidas en su primer mes a la venta, lo que propició una tercera entrega. Bueno, en realidad, fueron dos, ya que de forma simultánea a *SH3* comenzó un proyecto llamado “Room 302” que en principio no tenía nada que ver con la serie pero que terminó siendo el germen de *Silent Hill 4: The Room*. Para *SH3*, el Team Silent retoma la historia del primer *Silent Hill* y su idea inicial era que estuviera protagonizado de nuevo por un hombre de mediana edad… hasta que fueron desarrollando la historia y vieron que encajaba mucho mejor Heather, una ojerosa jovencita cuyo diseño, según ha reconocido Shingo Yuri, está inspirado en las actrices Sophie Marceau y Charlotte Gainsbourg. De hecho, muchos personajes del juego están inspirados en actores reales (Vincent en Ethan Hawke, Claudia en Julianne Moore… aunque en los primeros diseños este personaje era calva, estaba cubierta de tatuajes y se llamaba Christie). *Silent Hill 3* supuso el cénit técnico y argumental de la saga, ya que con *SH4: The Room* empezó el declive. Lanzado en 2004 (sólo un año después de *SH3*), incorpora nuevos elementos a la serie fruto de su concepción original, pero no estuvo a la altura de la saga. Fue el último *SH* realizado por el Team Silent. Todas las entregas posteriores han sido desarrolladas por estudios occidentales (básicamente Climax, Double Helix y Vatra Games), con mayor o menor participación de Akira Yamaoka según el juego. Sobra decir que la saga nunca volvió a ser la misma… Hace un par de meses Kojima declaró que estaría interesado en un reinicio de la serie. ¿Lo veremos algún día?

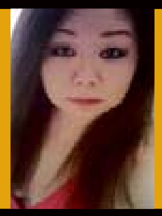


Silent Hill Arcade

Oculto tras un cortinaje rasgado está este mueble que alberga un arcade de pistola sobre raíles para dos jugadores que no salió de los salones recreativos japoneses. Sale Pyramid Head.



MASAHIRO ITO Suyos son los diseños de los monstruos de los tres primeros *SH* (Pyramid Head incluido). Fue director de arte en *Silent Hill 2* y *Silent Hill 3*.



RIKA MURANAKA Ha compuesto algunas de las piezas vocales más famosas de los *Metal Gear Solid* y también “Esperándote”, el tango que cierra *Silent Hill*.



VANESA QUIROZ Esta argentina es la que canta el citado tango (en castellano). Muranaka tuvo que adaptar su composición, ya que su idea era cantar en inglés.



MARY ELIZABETH MCGLYNN Ha cantado muchos de los temas vocales de la serie *SH* y de otros títulos, además de ser dobladora en juegos y animes.



CHRISTOPHE GANS Es el director de la primer película de “Silent Hill”. Un film que logra captar la esencia de los juegos, aunque el guión flojea…

Cronología de la saga

Bajo vuestra propia responsabilidad, adentraos con nosotros en la historia de una de las series de terror más queridas y recordadas por los fanáticos del género. Aunque ya no es lo que era...



1 • AGOSTO • 1999
SILENT HILL
Acompaña a Harry Mason tras los pasos de su hija adoptiva Cheryl en un desarrollo de pesadilla. Uno de los mejores "survival horror" de la historia.

21 • MARZO • 2001
SILENT HILL PLAY NOVEL
Lanzado exclusivamente en Japón, se trata de una "novela interactiva" para Game Boy Advance que narra, además de la pesadilla de Harry, otras tramas paralelas con personajes como Cybill.

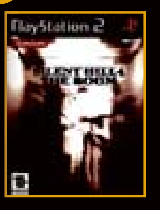


23 • NOVIEMBRE • 2001
SILENT HILL 2
James Sunderland recibe una carta en la que su esposa le dice que le espera en Silent Hill. El problema es que su esposa murió hace tres años. Una terrible historia de amor.

4 • NOVIEMBRE • 2002
SILENT HILL 2 INNER FEARS
Un año más tarde de verlo en PS2 salió esta versión "mejorada" para Xbox cuya principal novedad era un capítulo extra protagonizado por Maria.



23 • MAYO • 2003
SILENT HILL 3
El Team Silent retoma el argumento del primer *SH* con este "survival horror" protagonizado por Heather, que se revelará como uno de los personajes más importantes de la serie.

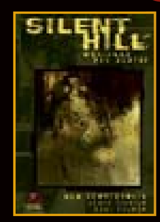


17 • SEPTIEMBRE • 2004
SILENT HILL 4: THE ROOM
Comenzó su desarrollo como un juego independiente de la serie, pero terminó siendo la cuarta entrega y el último *Silent Hill* del Team Silent.

5 • MAYO • 2006
THE SILENT HILL EXPERIENCE
Un UMD con distintos cómics, vídeos y diverso material gráfico para que todos los fans de la saga los disfrutaran en PSP.



21 • ABRIL • 2006
THE SILENT HILL COLLECTION
Konami nos brindó este pack con *SH2, SH3* y *SH4.* A España no llegaron muchas unidades y hoy es una pieza muy buscada por los coleccionistas.



JUNIO • 2006
COMIC SILENT HILL
Hay multitud de cómics inspirados en *Silent Hill* y éste es el primero que llegó a España, editado por Norma y buscando aprovechar el tirón de la primera película, que se estrenaría ese verano.



28 • JULIO • 2006
SILENT HILL: LA PELÍCULA
Dirigida por Christophe Gans, la primera peli de "Silent Hill" logró captar la esencia y la ambientación de la saga, aunque el guión tenía algunas lagunas. A nosotros no nos disgustó.

25 • JULIO • 2007
SILENT HILL: THE ARCADE
Este arcade de pistola estilo *Time Crisis* para dos jugadores sacudió los salones recreativos japoneses en verano de 2007. Como curiosidad, sale Pyramid Head.

1 • NOVIEMBRE • 2007
SILENT HILL MOBILE
Conocido en EE.UU. como *Silent Hill: Orphan*, ofrece una nueva historia protagonizada por el huérfano Ben, en la que hay que superar una serie de retos en un desarrollo "point & click" en primera persona.



18 • SEPTIEMBRE • 2009
SILENT HILL ORIGINS
Conocido en Japón como *Silent Hill: Zero*, es el primer juego de la serie desarrollado por un estudio occidental (Climax). Y no defrauda, al menos argumentalmente.

19 • NOVIEMBRE • 2007
SILENT HILL THE ESCAPE
Un juego para móviles en plan arcade de disparos bajo una vista subjetiva que a occidente llegó un año más tarde con respecto a su salida en Japón.

OCTUBRE • 2008
SILENT HILL MOBILE 2
Ambientado en el hospital de *Silent Hill*, en este juego para móviles ofrece una trama que conecta con la del primero. Hubo una tercera entrega.





27 • FEBRERO • 2009
SILENT HILL HOMECOMING
SH: Homecoming nos cuenta la terrible "vuelta a casa" de un soldado llamado Alex Sheperd. Fue desarrollado por el estudio californiano Double Helix.

26 • FEBRERO • 2010
SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
Se trata de una especie de "reimaginación" de la primera entrega (aunque con muchas diferencias) que hizo Climax para PSP y PS2 con ideas bastante... originales.

30 • MARZO • 2012
SILENT HILL DOWNPOUR
Desarrollado por el estudio polaco Vatra Games y protagonizado por el preso Murphy Pendleton, es el primer *SH* "grande" cuya BSO no es de Yamaoka.

30 • MARZO • 2012
SILENT HILL HD COLLECTION
Hijinx Studio se encargó de este "remake HD" de *SH2* y *SH3* para PS3 a 720p y con trofeos. Una colección "escasa" con un rendimiento técnico cuestionable.



2 • NOVIEMBRE • 2012
SILENT HILL BOOK OF MEMORIES
Una atípica propuesta sólo para PS Vita que toma prestados algunos elementos de los "dungeon crawler", como vista isométrica y cooperativo.

3 • JUNIO • 2013
SILENT HILL REVELATION 3D
La segunda peli de "Silent Hill" trata de adaptar la trama de *SH3* con algunos actores famosos: Sean Bean es Harry Mason y Carrie-Anne Moss hace de Claudia.



Género: **SURVIVAL HORROR**
Desarrollador: **TEAM SILENT**
Editor: **KONAMI**

DISPONIBLE EN PS STORE
Precio: **6,99 EUROS**
Compatible con: **PS3, PS VITA Y PSP**


JUGADORES **1**

INSTALACIÓN **296 MB**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **INGLÉS**











¿EL MEJOR **SURVIVAL HORROR** DE LA HISTORIA?

Silent Hill

Pocos juegos han conseguido hacernos sentir auténtico miedo. Y entre todos ellos sigue destacando con fuerza el primer *Silent Hill*.

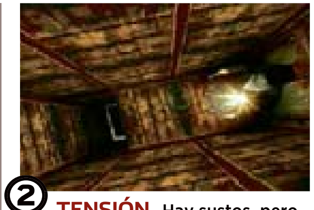
En su momento dijimos que ningún otro juego había conseguido crear una atmósfera tan tensa y agobiante. Y 15 años después no hay muchos juegos que le hayan superado en este sentido. Desde la inolvidable intro hasta el tango en castellano que acompaña los créditos finales, *Silent Hill* es una obra maestra absoluta, un juego de terror psicológico que no necesitó apoyarse en un apartado gráfico deslumbrante para conseguir mantenernos con los pelos de punta de principio a fin. Porque sugiere más que muestra. Porque deja que sea el jugador el que alimente sus propios miedos, dejando volar su imaginación hacia sus peores pesadillas. Aferrados a nuestra linterna, viviremos un auténtico descenso a los infiernos en la piel de Harry Mason, que deberá internarse en un tétrico pueblecito tras los pasos de su hija Cheryl. Y cuando oigamos crepitar la radio, un escalofrío recorrerá nuestra espalda... como ocurrió en aquel lejano mes de agosto de 1999.

Porque *Silent Hill* sigue siendo muy disfrutable todavía hoy. Eso sí, si decides jugarlo en estos tiempos, además a criaturas de pesadilla deberás enfrentarte a un apartado gráfico feote (te aconsejamos que lo hagas en PS Vita o PSP porque en una tele grande tus ojos sufrirán más) y a su deliberadamente tosco sistema de combate. Si vences, descubrirás (o recordarás) un juego inolvidable por muchos motivos y con algunos de los mejores puzzles de toda la historia de las consolas PlayStation (el más famoso es el del piano, pero no es el único). Lo malo de recordarlo es que no podemos evitar pensar que esta serie nunca volverá por sus fueros, pese a los rumores de que podría haber un "reboot" antes de lo que pensamos...

DANDO FORMA A NUESTRAS **PEORES PESADILLAS...**



1 **NIEBLA.** Este recurso para "tapar" limitaciones gráficas acabó siendo uno de sus grandes aciertos.



2 **TENSIÓN.** Hay sustos, pero logra mantenernos en tensión todo el rato. Es uno de sus méritos.



3 **PUZZLES.** Ingeniosos y muy inteligentes, hacen palidecer a los sencillos puzzles "actuales"

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca, Sara Fargas.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita

axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 9/2014

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Publicación controlada por OJD



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 14 DE JULIO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE

Las aventuras que vienen

Assassin's Creed Unity, *The Witcher 3*, *Batman Arkham Knight*, *Dragon Age Inquisition*, el nuevo *Uncharted*... El mes que viene desfilarán por nuestras páginas todas las nuevas aventuras de acción y rol que van a sacudir muy fuerte nuestras consolas en los próximos meses. Y mucho ojo porque puede que haya más de una sorpresa que a lo mejor no os esperabais...



» REPORTAJE

LA NUEVA OLEADA DE INDIES

Sony sigue apostando muy fuerte por los "indies" en sus tres consolas y en el próximo número os contaremos cuáles son los más prometedores.



» REPORTAJE

JEFES FINALES QUE JAMÁS OLVIDARÁS

El mes que viene volveremos a enfrentarnos a los enemigos finales más inolvidables: los más duros, los más grandes, los más extravagantes, los más sexys...

» REPORTAJE

EL FUTURO DE PLAYSTATION

También daremos un repaso a las nuevas capacidades de PS4, desde las últimas noticias sobre el servicio de juegos por streaming PlayStation Now hasta la realidad virtual de Project Morpheus y todos los juegos anunciados compatibles con esta tecnología. Y analizaremos el nuevo modelo de PS Vita para que veáis cuáles son las diferencias con el "antiguo".

PlayStation.Now



G[redacted]RA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Todas las misiones • Coleccionables • Huevos de Pascua • Trofeos

CONTROLES

CONTROLES:
↑ : Abrir menú principal
→: Cambiar la música
←: Cancelar acciones / Cambiar cámara al conducir
Stick izquierdo: Mover al personaje
Stick derecho: Mover la cámara
L1: Enfundar / desenfundar el arma
L1 (Apretado): Menú de armas y objetos
L2: Apuntar con el arma
R1: Usar / Lanzar objeto
R2: Disparar
L3: Recargar
R3: Activar tiempo bala
■: Usar el móvil
▲: Entrar / salir del coche
●: Saltar / escalar / incapacitar / salir de la cobertura
Start: Pausa
Select: Abrir el mapa mundi

SISTEMA DE HABILIDADES

El numero de habilidades que puedes elegir es bastante amplio, si bien puedes llegar a aprenderlas todas, quizás sea importante empezar por las que te indicamos a continuación.

En la apartado de Hackear te interesan la rama que lleva a la habilidad Potenciador de hackeo de cajero plus. Gracias a las tres habilidades que debes aprender conseguirás más dinero de los cajeros e información muy valiosa de cualquier civil.

Al final del juego aparecen algunos helicópteros durante las misiones principales y sería recomendable tener las habilidades para poder desactivarlos, también en la rama de Hackear, y hacer que sea más fácil eludirlos.

MODO HISTORIA

Con un total de 38 misiones principales el modo historia nos pone en la piel de Aiden Pearce y nuestro objetivo será averiguar quién fue el causante de la muerte de un familiar. A continuación te indicamos los mejores métodos para completar cada una de las misiones.

ACTO 1

FINAL DE LA OCTAVA

Tras la escena de introducción del juego te encontrarás en los vestuarios de un estadio de béisbol. En este lugar mantendrás una conversación con Maurice, sospechoso de estar vinculado a los Black Viceroys y la cosa no es nada amistosa. Prepárate para interceptar el golpe que intentara darte con un bate de béisbol (1) y cuando acabe la siguiente conversación tendrás que hackear el dispositivo que ves en el suelo para conseguir el primero de los coleccionables: **Audio de sonido**.

Sal del vestuario y tras la escena con Jordi Chin sigue el pasillo hasta encontrarte con una patrulla de policía. Espera a que ambos se vayan a los extremos opuestos de la zona y camina despacio por el lado izquierdo para subir por la rampa hasta el piso de arriba.

Sigue hasta llegar a una puerta doble de color azul y mira arriba a la izquierda para localizar una **cámara que debes hackear**. Sigue hackeando las siguientes cámaras hasta que llegues a la última y mira en la pared del piso de abajo para ver un interruptor que debes hackear y así conseguir que se abra la puerta azul.

Al entrar por la puerta tendrás un tutorial en el que te enseñar a coger dispositivos electrónicos y modificarlos para hacer de ellos unos señuelos. Lanza uno junto a la puerta del fondo a la derecha y cuando el guardia se aleje de la escalera sube por ella hasta llegar al piso de arriba y entra por la puerta.

Pasa la siguiente sala y sigue el pasillo hasta el final. Tras recibir una llamada de tu compañero debes **piratear las cámaras** de la siguiente sala hasta localizar a un guardia con chaqueta gris y gorra. Debes **hackearle primero a él,** luego el dispositivo junto a la puerta del fondo a la izquierda y en el sótano el sistema de electricidad y provocar un apagón.

Espera unos segundos a que se abra la puerta y avanza hacia la izquierda según entras. Espera a que el policía salga de la zona, sigue todo recto bajando las escaleras y sal por la puerta del fondo para salir a la calle.

Al salir mira el minimapa y ve al punto que te indican para localizar el coche que te tiene preparado tu compañero. Tras subirte tendrás que escapar de la policía y después volver a tu refugio.

Tras una conversación por el móvil examina el portátil del sofá para conseguir otro **Audio de sonido** y usa la cama para dormir y dar por finalizada esta primera misión.

NO PUEDEN ESCONDERSE (MISIÓN DE DELITO)

Esta es una misión secundaria, pero debes completarla para avanzar en la historia.

Sal de la habitación del motel y hackea un par de señales de los peatones que ves por la zona. Tras unos minutos conseguirás recopilar información sobre un posible delito. »


1


2





»**Ve a la zona que te indican y localiza a la víctima** en el patio exterior de una casa, hackea la cámara que ves arriba en el callejón y apunta al callejón para ver como un hombre y la mujer empiezan a discutir 2. Cuando te avisen de que debes intervenir **haz explotar los fusibles** del callejón para hacer que huya y persíguele hasta detenerle y completar la misión.

GRAN HERMANO

Solicita uno de los vehículos gratuitos que tienes a tu disposición **desde el menú de Coche a petición** y ve al punto de destino.

Tras examinar la zona ve a la casa que te indican, rodéala por la derecha y ve hasta el patio trasero para ver una escena. Después entra en la casa y habla con tu hermana. Al poco de hablar recibirá una llamada, prepárate para hackear la señal y así poder escuchar la conversación.

Al terminar la siguiente escena estarás en la calle, el juego iniciará un rastreo de la llamada y deberás subirte al coche más próximo para perseguir a la persona que realizó la llamada y que intenta escapar en coche.

Tu objetivo será perseguir al sospechoso y embestirle unas cuantas veces hasta destrozar su coche para después perseguirle a pie 3. Puedes dispararle a las piernas para que vaya más lento o hacer que se caiga y poder atraparlo más fácilmente **pero no le mates** o conseguirás mala reputación.

Cuando ya esté en el suelo hackea su móvil para conseguir información sobre el porqué de la llamada.

PASE DE CAMERINOS

Dirígete a la tienda de armas más próxima y habla con el dependiente para **comprar una 416** en el apartado de Fusiles de asalto. Sal a la calle y sube en cualquier vehículo para ir a tu destino.

La misión se inicia en una zona en obras. Acércate a la entrada principal y entra por la puerta de la derecha después de vigilarla. Dado que no tiene vigilancia no será un problema pasar por ella y luego escalar por el elevador para llegar a la planta baja del edificio en obras.

Ocúltate entre algunas maderas y hackea las cámaras hasta dar con un guardia que tiene los códigos de acceso al servidor. La posición del civil suele variar por lo tanto debes ir cambiando de cámaras o incluso de posición para llegar a localizarle

y cuando lo hayas detectado hackéalo para conseguir los códigos.

Si quieres también puedes directamente acabar con todos ellos usando tu recién comprada arma y luego buscar al que tiene los datos para robárselos 4.

En cualquier caso una vez que los tengas ve al punto que te indican para hackear el dispositivo y tras resolver el sistema de datos **piratea el sistema central del ctOS** y completa la misión.

HACKEO EN LÍNEA

Antes de poder iniciar la misión que te ofrece tu compañero serás detectado por un hacker enemigo y deberás acabar con él. Da igual como acabes con él pero **si no lo haces rápidamente** tendrás que perseguirle en coche 5.

Al acabar esta primera parte, el juego te pondrá como objetivo el cazar a alguno de los jugadores online del juego en caso de tener acceso a internet.

CONDUCTOR DE ASIENTO TRASERO

Ve a la zona de la ciudad que te indican y vigila el minimapa para no entrar en las zonas en las que están rastreando la señal para evitar ser detectado.

Según vayas avanzando, el rastreo cambiará de posición y debes esperar a que el camino al destino esté despejado para llegar a la reunión con el contacto.

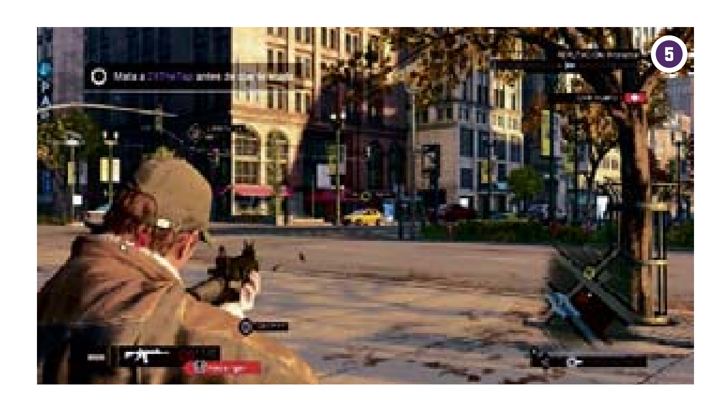
Sal del garaje y ve hacia la derecha hasta salir del callejón. Debes seguir por las calles en las que no veas cordones policiales dado que no pueden llegar a detectarte. **Si algún policía empieza a sospechar** debes parar el coche y esperar a que pase de largo.

Según sales del callejón ve recto, primera a la izquierda, derecha, izquierda y corre todo lo que puedas antes de que el **helicóptero** haga otra pasada o sino el coche de patrulla que estaba buscándote cerca del callejón te alcanzará y no tendrás por donde escapar 6.

Cuando escapes de la zona de la policía ve al siguiente punto de reunión tranquilamente para completar la misión.

ABRE TU MUNDO

Entra en el metro para reunirte con **BadBoy17** y espera a que acabe la escena. Al salir a la calle súbete a la **moto** que ves junto a ti y dirígete al punto que te indican. »





»**De nuevo eres libre de elegir si quieres** acceder al edificio por la fuerza o con sigilo. En tal caso ve por detrás de la furgoneta junto a la entrada, sigue por la izquierda y hackea el montacargas del fondo para distraer al guardia. Piratea la caja de datos que abrirá la puerta que lleva al hall principal.

En esta zona debes tener cuidado porque en el piso de arriba hay enemigos patrullando que pueden verte según donde estés 7. Noquea a los enemigos de la zona y antes de avanzar coge otro **Audio de sonido** en una esquina, cerca de la máquina de refrescos. También debes examinar a los guardias hasta dar con el que tiene los **códigos** que precisas.

Una vez en el piso de arriba acaba con el resto de guardias y ve hasta el fondo para piratear el dispositivo que te indican. Al hacerlo llegará la **policía** y tu último objetivo para acabar la misión será escapar de ellos haciendo uso de una **nueva habilidad** que te permite desactivar su rastreo de señal.

GRACIAS POR EL DATO

Tu primer objetivo será piratear dos terminales para piratear un sistema de vigilancia. No las verás a simple vista y para conseguirlo primero tendrás que piratear las cámaras y bajar un elevador para dejar rango de visión a una de las cámaras.

Ya pirateadas usa el sistema de vigilancia para piratear los aparatos que te irán indicando y espera a que termine la escena.

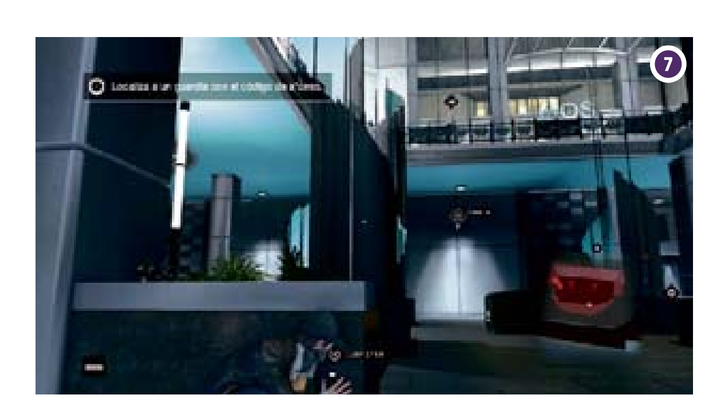
Al volver a los tejados llegarán algunos enemigos por las dos entradas del callejón y también aparecerán algunos **francotiradores** en la zona 8. Puedes salir corriendo o acabar con ellos para asegurarte la escapatoria. Por lo menos acaba con los francotiradores para que sea más fácil y escapa o acaba con los enemigos.

Cuando llegues al siguiente punto de la misión verás una escena y terminara el nivel.

NO ES EL DE LA PIZZA

Al empezar la misión ve hacia el edificio del fondo y sube por el lateral derecho de la entrada principal para reunirte con Jordi.

Cuando acabe la conversación tendrás que ir al otro lado del río pudiendo elegir la entrada de cualquiera de sus extremos. El destino es el mismo aunque **el lado derecho** te lleva antes al punto de la misión.





Una vez que estés en la otra orilla avanza poco a poco y piratea todo lo que puedas para distraer a los guardias y esperar a que Jordi acabe con ellos con su rifle francotirador o directamente elimínalos tú cuerpo a cuerpo.

Llegarás a una puerta con un cierre que debes piratear. Activa tu terminal y sigue el rastro de señal para llegar al dispositivo que debes desactivar. Pasa por la puerta (9).

Al acabar llegarán refuerzos enemigos que incluyen un helicóptero. La vía de escape más rápida es correr hacia la derecha, acabar con un par de guardias y subir las largas escaleras que te llevan hacia la calle principal para robar un coche.

METEDURA DE PATA

Empieza la misión entrando en el edificio principal y espera a que tu contacto te indique cómo va vestida la chica a la que buscas (10).

Una vez que la tengas localizada, hackea una vez su móvil y espera a que llame a su tío para volver a hacerlo y así conseguir su ubicación.

Ahora comienza una búsqueda contrarreloj dado que tienes que acabar con el tío antes de que escape. Ve rápidamente al punto que te indican y destruye su coche lo más rápido que puedas evitando que acaben contigo sus guardias. Cuando hayas acabado con él podrás escapar o eliminar a sus escoltas para acabar la misión.

NARANJA CARCELARIO

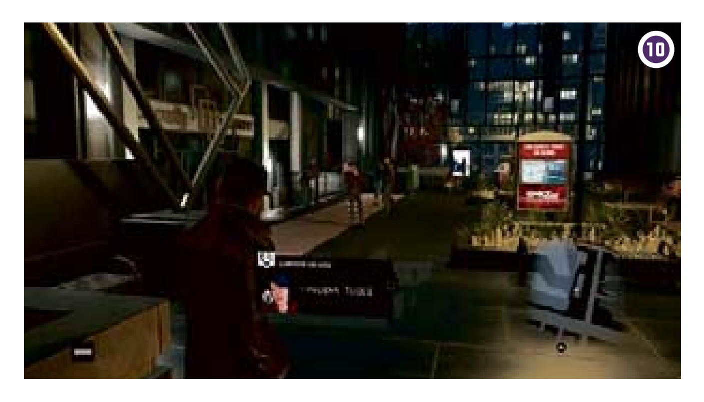
Estás en la cárcel. Acércate a la puerta y cuando los guardias acaben de meter al preso en la celda **piratea la cámara** del más cercano.

Piratea luego la de su compañero y sigue pirateando cámaras y guardias hasta llegar a la cámara del cuarto de vigilancia de más arriba. Mira en el escritorio para encontrar otro **Audio de sonido**.

Vuelve atrás y piratea a los guardias hasta conseguir llegar al guardia de está en el otro lado de la planta de tu celda. Espera a que haga la patrulla cerca del cuarto de vigilancia de tu planta para piratear las celdas y que se abra la tuya.

Sal de la celda con mucho cuidado ya que si te detectan habrás fracasado. Baja por las escaleras del fondo y entra en el cuarto de vigilancia. Piratea el dispositivo, sal y pasa por detrás de la barra de la cafetería. Sal del comedor por la puerta principal tras piratearla. »





»**Al poco de andar por el pasillo** llegarás a otra sala de vigilancia. Hackea las cámaras de los guardias y espera a que el segundo llegue a la sala del servidor para piratearlo. Controlarás una cámara del patio y debes ir cambiando hasta llegar a la que está sobre la cancha de basket. Desde aquí **mira al preso que está sentado** bajo una señal que indica que los guardias pueden disparar ⓫.

Cuando recuperes el control avanza por el pasillo y abre el ascensor para llegar al sótano. Hackea el sistema de seguridad y usa las cámaras para piratear la puerta. Antes de pasar por ella entra en la sala de vigilancia y coge la **M1014** que está apoyada en el escritorio.

Entra en la lavandería donde están los guardias y acaba con ellos con tu escopeta. Cuando ya no queden llegará uno con armadura pesada y necesitarás bastantes disparos... Tras acabar con otro par de guardias ve al fondo para encontrar al preso que venías a buscar.



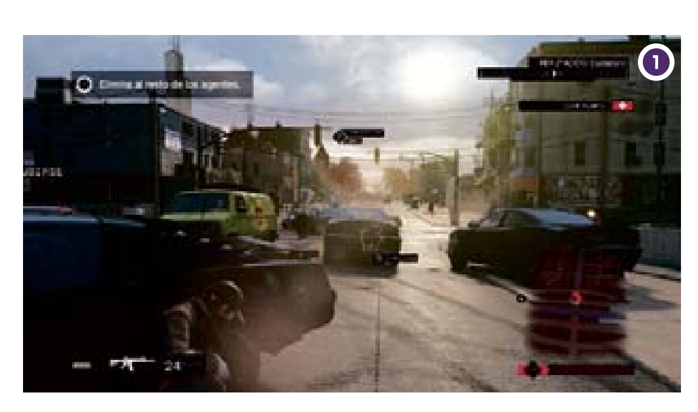
Tras la escena entra en el ascensor y abre la bolsa para ponerte tu ropa. Sal al pasillo y sigue hasta otra sala de vigilancia donde encontrarás otro **Audio de sonido**. Hackea el sistema junto a la puerta de salida. Al salir súbete al coche más cercano y salta desde el tejado por el borde en obras hasta la calle. Escapa de la policía.

ACTO 2

AGUANTA CHICO

Al iniciar la misión recibirás una llamada, mira las pantallas del otro lado del río y corre hacia la casa de tu hermana para ver una escena.

Sal de la casa y sube en un vehículo para ir lo más rápido posible a la estación. Salta las verjas que están más cerca de la parte trasera del tren y hackéalo para que se vaya. Tendrás que perseguir a los enemigos y acabar con ellos para evitar que lleguen a la siguiente estación ❶. Cuando no quede ninguno entra en el vagón.





OBJETOS FRÁGILES

Acércate al embarcadero y piratea las cámaras hasta entrar en uno de los almacenes y luego al pequeño despacho del fondo para localizar **al hombre que tiene los datos** que necesitas.

Una vez que los tengas debes entrar en el embarcadero para subir a la segunda planta. En la zona verás muchos puntos que puedes piratear para hacerlos explotar y acabar más fácilmente con los enemigos, aunque también puedes entrar arma en mano, pero con cuidado ya que aparecerá un **soldado con armadura**.

En la segunda planta deberás piratear un ordenador en un despacho y al salir verás otro **soldado con armadura** delante de ti: acaba con el rápidamente pirateando el explosivo junto a él.

Salta por la ventana de la izquierda y entra en el primer coche que veas para salir del embarcadero y persigue al objetivo que huye ❷. Si lo llegas a derribar rápidamente **no le dará tiempo a llamar** a sus guardias y correrás menos peligro.

Si llega a llamarlos, escapa de ellos o busca alguna zona desde la que te encuentres seguro para acabar con ellos en un tiroteo.

COLATERAL

Tu principal objetivo será proteger a Clara y escapar del motel. Según avances irán llegando más enemigos a la zona, espera a que los vehículos estén cerca de las tuberías de gas para hacerlas explotar ❸. Si tienes la **habilidad de levantar los pinchos** o bajar las barreras en la entrada del motel también te pondrá más fácil.

Cuando salgas del aparcamiento del motel acompaña a Clara al callejón para que se suba a su coche y acaba con los dos últimos enemigos que aparecen en la zona antes de escapar y completar la misión.

UN PIE EN LA TUMBA

Usa su móvil para encontrar en el lado izquierdo el aparato que debes hackear para conseguir la información sobre el puente.

Sigue a Clara hasta la zona de los indigentes y tras descubrir que la persona a la que buscas no está en su refugio, explora la zona en zona de utensilios y examina a los indigentes para dar con una señal de teléfono.

Al terminar la llamada sube en el coche más próximo y persigue al objetivo para acabar con él. »





»De nuevo vendrán guardias, pero esta vez sólo puedes acabar con ellos si quieres avanzar en la misión. Cuando hayas acabado con todos vuelve a tu vehículo y dirígete al punto de la partida clandestina de póker 4.

La partida no llegará a completarse, así que por muy buenas cartas que tengas no apuestes mucho dinero o lo perderás. Tras un par de manos se descubrirá quien es el objetivo al que buscabas y debes perseguirle por el vecindario hasta atraparle.

UN PUNTO VACÍO

Una misión pacífica en la que no vas a tener que disparar ni una sola vez. Comienza girando el puente para llegar a la isla y luego ve hacia el edificio del fondo a la derecha 5.

Para llegar al generador tienes que subir por el montacargas del lado derecho del edificio adyacente y una vez arriba subir al conducto del aire para piratear una cámara desde la que abrirás la puerta que te lleva al primer generador.

Ve a la siguiente zona y busca una grúa con un container. Piratéalo para que baje y sube rápido, ya que no se mantendrá en el suelo. Sube por los siguiente containers y déjate caer en el segundo generador para desactivarlo.

En la tercera zona primero debes usar las cámaras hasta llegar a un interruptor que debes hackear para abrir la puerta de entrada a la zona. Cuando hayas pasado sube por los containers junto al generador para desactivarlo.

A los pocos segundos recibirás una llamada de Clara. Reúnete con ella en el punto indicado para entrar en la base y una vez abajo enciende el generador para completar la misión.

ARREGLO IMPROVISADO

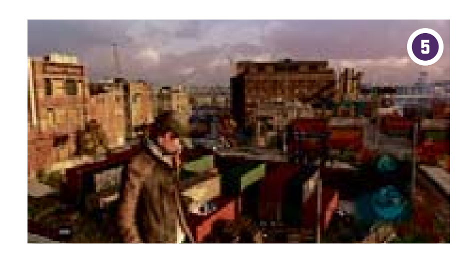
Ve a la base que te indican y desde la entrada principal ve a la izquierda para encontrar una valla que no tiene pinchos y por la que debes saltar para entrar en el patio. En esta misión debes desactivar **cuatro terminales**. Tres están en esta zona y la cuarta en una estructura al fondo.

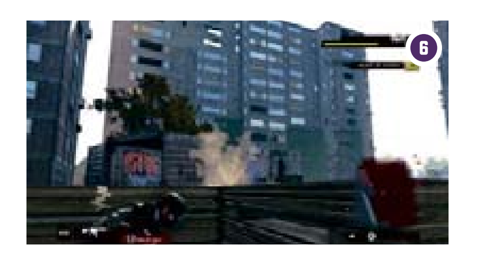
Mucho cuidado en la primera zona con los francotiradores 6, es más práctico acabar con ellos que intentar desactivar las terminales sin ser visto pero ten en cuenta que llegarán refuerzos.

Tras desactivar el cuarto llegarán más refuerzos, por lo tanto asegúrate de estar bien protegido cuando lo desactives.

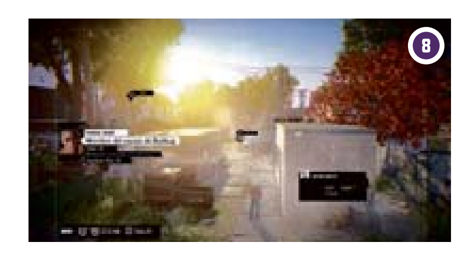
EL BULLDOG DE LA ABUELA

Empieza la misión hablando con Clara y después usa el ordenador del escritorio. Es una misión bastante sencilla,


5


6


7







sólo tienes que ir buscando la ruta por las cámaras hasta llegar al final de la misión 7 y en algunos casos descifrar algunos hackeos.

En los puntos en los que no veas cámaras para avanzar debes esperar a que venga algún hombre que suele patrullarlos para hackear su cámara y esperar a que cruce el pasillo para usar otra.

NO ES TRABAJO PARA TYRONE

Ve al porche de la casa que tienes a la derecha y desde aquí piratea el sistema de la casa blanca para localizar a tu objetivo en la cocina.

Tras la escena tendrás que seguirle con el coche sin que te vea. Pronto llegará a una zona vigilada que debes rodear para que no te vean. Luego llegará a otro campamento en el que debes bajarte del coche y avanzar entre los obstáculos del lado izquierdo sin que te vean.

Tras la escena con Rabbit prepárate para destruir la tubería de la derecha para evitar que le maten y tendrás que ayudarle a escapar.

Espera a que el guardia que patrulla por el medio no esté en la zona para decirle a Rabbit que suba a los palés de madera junto a la caseta 8. Cuando vuelva el guardia y haya pasado de largo, dile que vaya corriendo hasta la otra zona cuando el vigilante que patrulla la calle principal se dé la vuelta.

Para terminar la misión debes escapar de la zona y del área de persecución antes de que la banda acabe contigo.

NO INVITADO

Tras la reunión con Jordi usa tus recién adquiridas **bombas** para hacer explotar la furgoneta de los helados y sube a cualquier vehículo que veas y ve al punto indicado en una fábrica.

Al llegar busca en la zona materiales para crear explosivos y examina la terminal que verás en el lado derecho para ver una grabación. Tendrás un par de minutos para **tender una emboscada** a los enemigos que llegarán a la zona. Este es un buen momento para conseguir el **trofeo Humo mágico** 9.

Para ello ve a la izquierda de la terminal que acabas de piratear y mira en el suelo para ver unas marcas de neumáticos. Equípate los explosivos y pon todos los que tengas. Sube a la pasarela y espera a que llegue un coche. Cuando se abran las puertas pulsa el stick derecho para entrar en el modo concentración y haz detonar los explosivos. Si matas a los cuatro lograrás el trofeo.

Vuelve a cargar la partida y esta vez pon un sólo explosivo en ese lado y otro en el otro extremo donde verás unas marcas de neumáticos. »

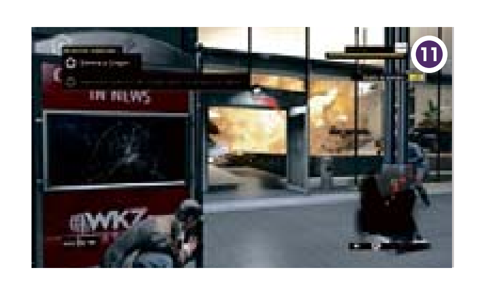
»**Cuando acabes con los vehículos** llegarán tres oleadas más de enemigos por distintos puntos de la fábrica. Si te ves superado, atrinchérate en la zona donde estaba la terminal que pirateaste.

Al acabar con todos escucharás como un móvil recibe una llamada. Rastrea la señal y prepárate para perseguir a uno de los miembros de la banda que intentará escapar. Usa la moto que ves fuera de la fabrica y **corre campo a través** para atajar o te sacará demasiada distancia y fallarás.

El último paso de la misión será ir a un parque para encontrarte con Bedbug y mostrarle el vídeo que tienes para chantajearle.

MIGAS DE PAN

Al empezar la misión sube a la calle de arriba para tener una mejor visión de todo lo que pasa y así correr menos riesgo de fracasar ⑩.
Tras unos intercambios, llevarán **el maletín** en una lancha y deberás usar algún vehículo para seguir a la lancha por la carretera hasta llegar a un muelle.



Lánzate al agua y ve hasta el embarcadero donde está el maletín sin ser visto y piratea la entrada principal entrar. Ahora podrás acabar con todos los enemigos o intentar conseguir el maletín sin ser visto. Una vez que lo tengas abandona el muelle.

UNA MIRADA AL ABISMO

Piratea el sistema de seguridad del concesionario y usa la cámara para buscar a tu objetivo dentro del coche donde está el vendedor.

Cuando termine la escena sal de la cámara y rodea el edificio. Desde una de las puertas podrás lanzar una bomba al coche que el objetivo eligió en la escena: sus secuaces darán la alarma e intentará huir.

Estate atento al objetivo y cuando se acerque al coche **haz detonar la bomba** para acabar con él ⑪ y después piratea su móvil para conseguir la información.



El siguiente paso será acabar con los guardias que hayan quedado y con los refuerzos que llegarán. También puedes **intentar escapar** usando algún coche del concesionario. En cualquier caso, recibirás una llamada de Clara y tu último paso será ir al **club Infinite 92** para conseguir la información.

APUESTA ARRIESGADA

Sigue a tu contacto hasta encontrarte con el patrocinador del evento. Tras la reunión debes escapar de esta zona **sin ser detectado**. En el sótano encontrarás dos enemigos y en la primera planta sólo uno, junto a la puerta por la que debes avanzar. Acaba con ellos cuerpo a cuerpo.

Tras acabar con el último sube las escaleras, recoge tu **equipo**, piratea la seguridad de la puerta que te impide avanzar y tras un forcejeo con un guardia llegarás al exterior: comienza la acción.

Desde este punto debes acabar con todos los enemigos que veas en varias zonas hasta finalmente escapar. **Asegúrate de matarlos** a todos y no intentes pasar corriendo dado que aparecerán bastantes enemigos según avances. En muchos lugares **verás explosivos** para acabar con ellos más fácilmente (12) e incluso en otros grúas que puedes activar para hacer que caigan cargas para aplastarles.
Al abandonar la zona llamarás a la policía dando un aviso de tiroteo y al hablar con Clara termina la misión.

EJEMPLO A SEGUIR

Ve al edificio donde tienen retenida a la persona que buscas y prepárate para acabar con todos los enemigos. Hazlo rápido para evitar **que pidan refuerzos** por radio o seguirán llegando. En una esquina de la planta de arriba hay un **rifle de francotirador SVD** que te facilitará las cosas (13).

En los primeros coches llegará un enemigo con armadura. Sigue su camino y cuando pase cerca a unas **mesas con sombrillas** verás un punto que puedes hacer explotar para derrotarlo. Cuando no queden enemigos ve al punto indicado para rescatar al rehén.

COLOCANDO MICROS

Ve la zona de edificios que te indican. Acaba con todos los enemigos o entra por la puerta sin que te vean. En la segunda parte de la misión **debes ir dándole órdenes a Bedbug** para que vaya avanzando por dentro del edificio sin ser visto.

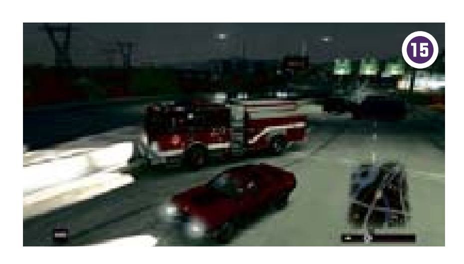
El primer pasillo está libre. En la primera sala espera a que el guardia se vaya a la izquierda y dile a Bedbug que vaya hasta el fondo y se esconda tras el escritorio (14). Cuando nadie vigile mándale al siguiente pasillo. Haz que cruce el pasillo y en la sala del fondo activa el móvil del enemigo para que pueda pasar y luego a la sala del servidor. Tras unos vídeos tendrás que escapar de la banda o acabar con todos para completar la misión.

FUERA DEL SISTEMA

Ve al punto de la misión y acaba con los enemigos que rodean la zona. Ya en el edificio, piratea el ordenador que te indicará Clara y prepárate para acabar con unas oleadas de enemigos. **No puedes alejarte mucho del ordenador** o la conexión se perderá: detrás del escritorio es un buen lugar para atrincherarte. Cuando completes el hackeo destruye el ordenador y sal corriendo para perseguir a los enemigos que escapan en un camión de bomberos (15).

Al llegar a la autopista la policía comenzará un rastreo. Debes neutralizar el camión y acabar con los enemigos que huyen antes de que la policía te localice.





ACTO 3

LA ESPERANZA ES TRISTE

Ve al punto que te indican y a través de la ventana hackea el ordenador. A los pocos segundos se activará un cortafuegos y debes buscar por la zona a un hombre que tendrá las nuevas claves para acceder al ordenador.

Lo siguiente será ir a una torre de ctOS en el punto que te indican. Usa las cámaras para abrir la entrada, baja la escalera y usa la cámara tras la puerta para abrir una puerta en otra zona.

Vuelve a subir y usa la cámara de la antena central para desactivar un panel y hacer que se abra una puerta en el lado izquierdo de la zona. Ahora piratea la antena central ❶ para hacer que se muevan las antenas y cruza por sus pasarelas para llegar al otro lado de la zona después de bajar en el montacargas.

Baja la escalera y ve hacia la izquierda. Rompe la tubería y corre hasta el fondo en el lado contrario porque toda la tubería del suelo empezará a estallar y si te alcanza podrías morir.

Cuando esté segura la zona vuelve donde destruiste la tubería y piratea el dispositivo que ves para finalmente pasar por la primera puerta central y llegar a la **caja de seguridad** de las antenas.

Ahora que tienes la información vuelve al punto que te indican para conocer a un nuevo personaje. Tras realizar un minijuego de beber y un par de escenas llegarás al desguace de tu nuevo compañero **T-Bone**.

Tras un paseo en el que te enseñará sus habilidades con las maquinas te pedirá que vayas a buscar su furgoneta a un campamento cercano.

Acaba con los enemigos que protegen la furgoneta o tendrás que escapar de ellos una vez que dejes la furgoneta donde te pide T-Bone.

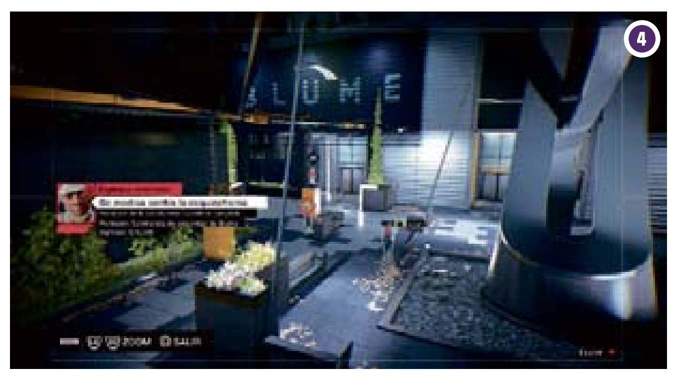
UN NIDO DE PARANOIA

En esta misión tu objetivo es seguir al **helicóptero** hasta que llegues a un campamento de caravanas. Debes asegurarte de que no te saca demasiada ventaja o fallarás la misión y tendrás que volver a empezar.


1


2





Una vez que llegues al campamento debes buscar a dos jefes de seguridad. Uno está entre unas casetas del lado izquierdo y el otro está patrullando la zona derecha tras una casa de madera 2.

Cuando ya los hayas localizado tendrás que acabar con ellos. Debes tener mucho cuidado, ya que si dan la alarma huirán en vehículos y tendrás que perseguirlos.

Es posible llegar a acabar con ellos en el campamento aunque es realmente difícil debido a la cantidad de enemigos con armaduras de la zona.

Si quieres puedes preparar un coche de huida, montar algo de alboroto para hacer que huyan o incluso acabar con uno de ellos y que den la alarma y prepararte para perseguir al otro.

Una vez que acabes con los jefes de seguridad tendrás que hackear sus perfiles y huir o acabar con el resto de enemigos para completar la misión.

FUERZA IMPARABLE

Una misión bastante sencilla, que no te dará problemas. Al empezar recibirás la ruta de un convoy que debes detener y que está cerca de donde comienzas.

Roba cualquier vehículo y corre a la posición del convoy para estrellarte contra ellos y conseguir que se detenga y bajen las personas con las que debes acabar.

Dado que tienen armadura quizás necesites **atropellarlas** 3 un par de veces pero cuando lo hagas sólo tendrás que acabar con el resto del convoy o escapar para completar la misión.

EL FUTURO ESTÁ EN BLUME

Ve a la entrada del edificio de Blume. Para entrar tendrás que usar las cámaras hasta llegar a la garita de vigilancia y abrir la puerta de entrada al edificio.

Una vez dentro vigila siempre el minimapa dado que en cuanto te vea algún enemigo fallarás la misión. Intenta noquearlos cuerpo a cuerpo a todos para asegurarte de que no tendrás problemas.

El primer paso será piratear una pantalla en el patio central 4, dos guardias vigilan la zona por lo tanto intenta distraer a alguno activando algún móvil remotamente.

Después tendrás que ir a la cafetería y examinar la caja de seguridad de la pared. Para piratearla tendrás que desactivar dos generadores. »

»**Uno de los generadores está subiendo** las escaleras que ves fuera. Está custodiado por dos guardias y puedes mover los generadores de energía de la zona para avanzar o para distraerles y acabar con ellos.

El segundo está más lejos de la cafetería. En el camino veras un par de guardias y el generador lo encontrarás en una zona con verjas que ya están abiertas. Vuelve a la cafetería para piratear la terminal y poder hackear el servidor principal.

Tras una escena llegará un guardia al que debes piratear la cámara y esperar a que te lleve cerca de una sala donde están reunidos algunas personas importantes para Blume. En unos segundos darán la alarma, dado que te detectarán y tendrás que ir huir de la base para completar la misión. La salida más próxima y segura está pasando el terminal del patio principal que pirateaste.

PARA EL PORTAFOLIO

Corre hasta el desguace de T-Bone y prepárate para acabar con todos los enemigos. **Usa las trampas de T-Bone** siempre que quieras pero mucho cuidado con usarlas cuando estés cerca sobretodo de la araña o serás tú el que lo lamente 5.

El objetivo principal es proteger a T-Bone y avanzar por varias zonas del desguace acabando con la milicia.

SEA COMO SEA

De nuevo tendrás que ir al bloque de viviendas de Iraq. Esta vez en el patio tendrás el apoyo de Jordi para acabar con los enemigos. Es recomendable acabar con todos dado que cuando llegues a la entrada de las viviendas tendrás que esperar a que te enseñen una **nueva habilidad** para poder abrir la puerta y no podrás huir.

Una vez dentro del edificio principal tendrás que avanzar por las zonas que ya viste en varias misiones acabando con algunos enemigos normales y con armadura para finalmente llegar a la sala del servidor que debes piratear.

Al salir de la sala tendrás una escena con Iraq 6 que finalizará en los tejados del edificio. Acaba con las primeras oleadas de enemigo y prepárate para acabar con un **pandillero con armadura** para finalmente **luchar contra Iraq**.
Una vez acabe el combate abandona la zona para completar la misión y el capítulo.


5


6

ACTO 4

ALGUIEN LLAMA

Entra en el búnker para iniciar la misión y habla con tus compañeros. Unas escenas en las que tendrás que realizar un hackeo el lo único que debes hacer (1).

A SIMPLE VISTA

La misión comenzará con una reunión con Damien. Cuando acabe huye de la zona rápidamente y espera a recibir la localización de la furgoneta que retransmite las imágenes.

Sube al primer coche que veas e inicia una persecución para destruir la furgoneta. En el intento de destruirla seguramente la policía te haya localizado y tengas que escapar de ella. La búsqueda comienza con un nivel cuatro. **Si tienes algún objeto de Apagón** creado no dudes en usarlo para escapar más fácilmente (2).

EL NIDO DE LA RATA

Busca un punto que debes hackear, en la esquina contraria a donde está la cafetería donde se inicia la misión y resulta ser un router.

Piratéalo y cuando acabe el vídeo con T-Bone ayúdale a escapar. Esta vez llegarán pocos guardias, por lo que, **es más práctico acabar con ellos** que intentar que T-Bone pase por la zona sin ser visto. Cuando haya huido ve a la cafetería y usa cualquier embarcación que veas en el río para escapar (3).

LA AFECCIÓN DE DEFALT

Acércate al teatro y ve por el callejón de la derecha para piratear el sistema y abrir una puerta de entrada. Una vez dentro **examina a todas las personas** que veas (4) hasta que no quede rastro que seguir y debas piratear un servidor que está sobre la entrada del teatro. Cuando lo hagas, Defalt apagará las luces y deberás ir al fondo para subir unas escaleras y perseguirle hasta la azotea donde serás emboscado.

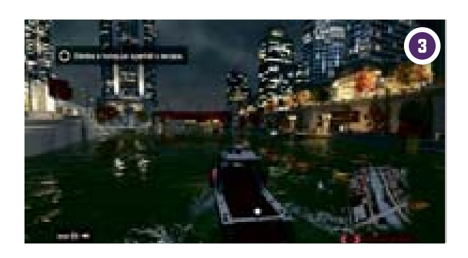
Tras cruzar la azotea perseguirás a Defalt por la ciudad. Debes permanecer cerca de él para descargar sus datos. Más o menos necesitas estar a unos 70 m para iniciar la descarga. Cuando termine ya podrás neutralizar el vehículo para hacer que se baje y acabar con él a golpes.

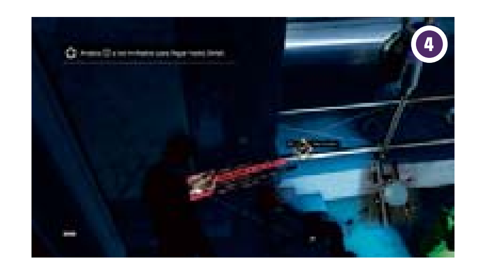
HERMANITA

Ve al punto indicado y entra en el edificio. Desde la primera sala piratea una cámara en el almacén, luego cambia de cámara y haz explotar la terminal para acabar con el guardia que tiene a la rehén. Piratea el móvil de la mesa y espera a que acabe la escena. »

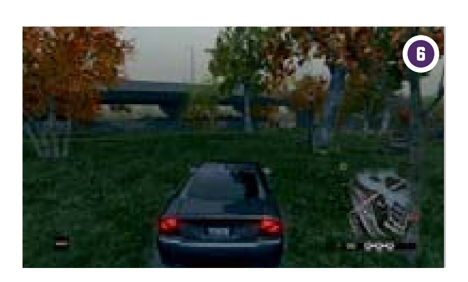

(1)


(2)


(3)


4


5


6

»**De nuevo tendrás que ir dando indicaciones** para salvar al rehén. Al primer guardia le debes distraer con el elevador, al hacerlo manda al rehén rápidamente al primer container rojo en el otro lado del almacén. Desde este container espera a que el camino este libre para pasar al siguiente container rojo. Espera a que el guardia más cercano se dé la vuelta y pasa al tercer container 5.

Desde este ultimo container ve hasta las maderas que están junto al ascensor en la parte central del almacén y piratea el protector para que el guardia que está junto al coche se distraiga y la rehén pueda llegar al coche y salvarse. Cuando salga del almacén debes escapar de la zona.

FANTASMAS DEL PASADO

Ve al punto indicado y espera a que acabe la escena. Tu único objetivo será **evitar que la policía te alcance**. Ve por la parte trasera de la casa donde comienza la misión y todo recto y a la izquierda para **llegar hasta el puente** y pasar por debajo dado que es la única vía de escape 6. Cuando consigas darle esquinazo a la policía avanza hasta el punto indicado para completar la misión.

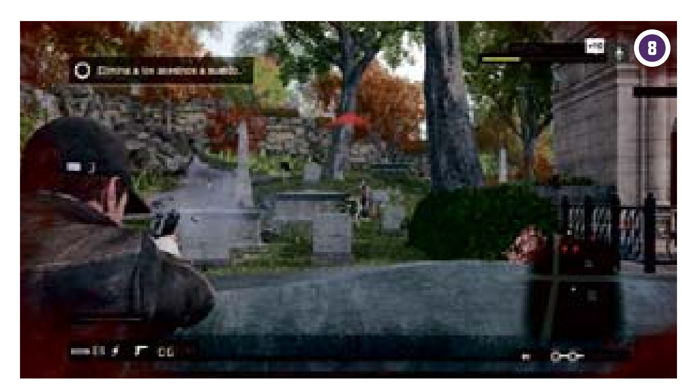
NO HAY VUELTA ATRÁS

Acércate al hotel y hackea el sistema de cámaras para presenciar el evento en la azotea. Cuando acabe tienes que usar las cámaras para llegar hasta el otro extremo de la azotea y piratear las cámaras para entrar dentro del hotel y ver una escena.

Cuando acabe entra en el hotel. Como de costumbre puedes hacerlo a la fuerza o intentando que no te vean. Para avanzar tienes que usar el ascensor del lado izquierdo de la recepción y debes tener cuidado dado que un enemigo bajará en el ascensor: acaba con él rápidamente.

Tras la escena que verás arriba, acaba con los enemigos y sal a la azotea 7. Se-


7


8

gún avances irán llegando a la zona **helicópteros** por lo tanto si tienes la **habilidad de desactivarlos** te vendrá bien para acabar con el francotirador que verás en uno de sus laterales.

Tras acabar con los enemigos del extremo opuesto de la azotea vuelve a entrar y avanza hasta llegar a una recepción en la que verás un objeto de Apagón y que te vendrá muy bien para última parte de la misión.

Entra en la sala del fondo, hackea las cámaras para encontrar a tu objetivo y mueve la pared para tener una charla cara a cara. Una vez que acabe la escena sal del hotel por la puerta que te indican y escapa de la policía. **Será buen momento para usar el Apagón** o si no será bastante complicado.

RESCATA A...

Tras acabar la misión anterior se inicia de forma automática esta misión. Debes ir al punto que te indican pero te advertimos que **por muy rápido que vayas** el resultado siempre será el mismo, así que no te vuelvas loco.

Una vez que llegues al punto que te indican tendrás que acabar con unos sicarios para completar la misión 8.

ACTO 5

A VECES SE PIERDE

Entra en el búnker y accede a las terminales. Tras la escena, sal del búnker.

Dirígete al punto indicado en el mapa e intenta hackear la terminal de la puerta. Damien activará un cortafuegos y para desactivarlo tendrás que realizar algunos hackeos en la ciudad.

En total son tres hackeos pero como Damien controla todo volverá loco tu sistema y tendrás que fijarte bien donde están los puntos de hackeo fijos. Además, te perseguirá la policía y para darles esquinazo tendrás que entrar en algún aparcamiento o túnel para evitar el helicóptero y dejar el coche en punto muerto.



Cuando acabes con las 3 terminales, vuelve al edificio y hackea la terminal que provocará un apagón de la ciudad.

Baja a la zona del río y sube en cualquier embarcación para dirigirte al punto donde transcurrirá el final 1. No tiene nada especial que explicar y dejaremos que lo descubráis vosotros mismos...

MISIONES SECUNDARIAS

Por si necesitas algo con lo que distraerte, en la ciudad de Chicago encontrarás muchas misiones y tareas secundarias. Demuestra que eres todo un justiciero y completa todas las misiones que indicamos.

CONVOYES CRIMINALES

Debes ir a la ruta que indican para interceptar un vehículo determinado 1. En algunos casos tendrás que acabar con sus ocupantes y en otros simplemente acabar con ellos cuerpo a cuerpo. En cualquiera de los casos siempre llevan escolta por lo tanto **asegúrate de llevar un coche robusto** al iniciar la misión.

Para completar rápidamente estas misiones es recomendable poner explosivos en un punto concreto por donde vaya a pasar el convoy y hacerlo explotar en el momento adecuado. Como hemos indicado en algunos casos, si matas al objetivo fallarás la misión pero esto ocurre en muy pocos casos. En total tienes que llegar a hacer **18 de estas misiones** para conseguir el **trofeo Furia al volante**.

DELITOS DETECTADOS

Estas misiones se inician de forma aleatoria y es el propio juego el que te avisa de cuando se va a originar alguna a tu alrededor, así que no pierdas la oportunidad de hacerlas cuando te avisen.

En ellas debes investigar alguna zona en busca de la persona que va a cometer un crimen y esperar a que sea el momento de intervenir para evitarlo 2. En total tienes que hacer **20 de estas misiones** para conseguir el **trofeo Justiciero**.

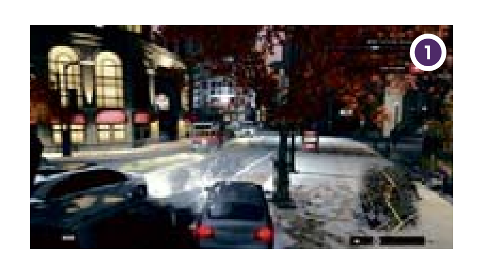
CONTRATOS DE AGENTE

Son muy variadas: pasar por puntos de control en un tiempo determinado mientras escapas de la policía, acabar con ciertos enemigos... 3

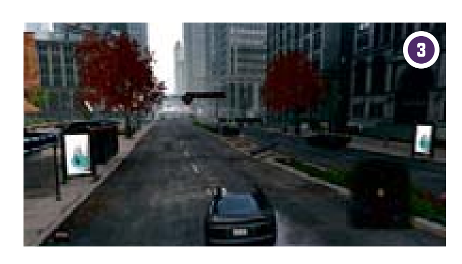
Tienes que hacer 40 de estas misiones para conseguir el **trofeo Fin de trayecto**.

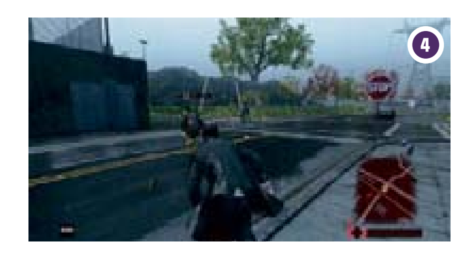
ESCONDITES DE BANDA

En estas misiones debes ir a algún lugar concreto del mapa e introducirte en el escondite de una banda. Una vez aquí puedes acabar con todos los enemigos pero al objetivo principal sólo le puedes noquear 4 o fracasarás. Tienes que completar 1 para conseguir el **trofeo Tocando fondo**.


1


2


3


4

INVESTIGACIONES

Son otro tipo de misiones secundarias. En la mayoría deberás demostrar que eres un experto en hackeos y búsqueda de información.

TRÁFICO DE PERSONAS

Debes ir al punto de misión representado **por el torso de una persona** y hackear los móviles de la zona hasta encontrar información sobre un maletín. Ve hasta al icono de maletín del mapa, hackea el sistema de alguna habitación y busca el maletín ❶. Completa 11 misiones para conseguir el **trofeo Le llaman justiciero**.

TELÉFONOS DESECHABLES

En total **tienes que encontrar 8 teléfonos móviles** ❷ y si tienes pirateadas las torres de ctOS aparezca la localización en el mapa.
Conseguirás el **trofeo Comprobación de seguridad**.

CÓDIGOS QR

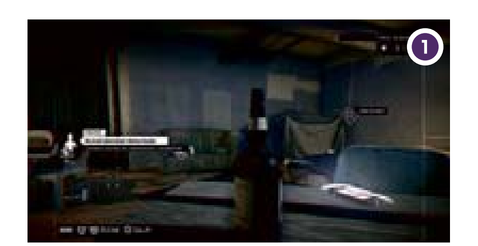
Debes leer el Código QR indicado en el mapa. Busca la cámara exacta desde la que ver el Código QR entero y bien estructurado ❸.
En total tienes que leer 17 de estos códigos para conseguir el **trofeo Solo lectura.**

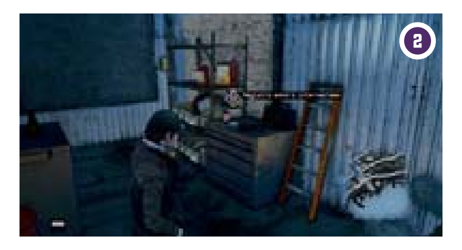
PERSONAS DESAPARECIDAS

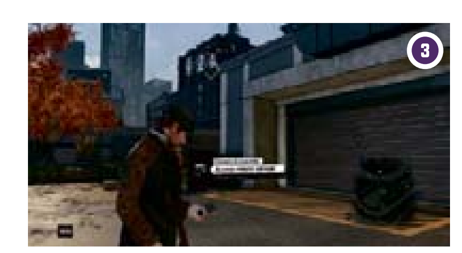
Sólo tienes que **ir al lugar indicado en el mapa** y encontrar al desaparecido ❹. Encuentra a 7 tendrás **el trofeo Se avecina la oscuridad**.

COMERCIO DE ARMAS

Debes ir al punto indicado y localizar un **almacén cerrado**. Para abrirlo usa tu móvil y sigue el rastro de datos hasta dar con alguna terminal que debes piratear. Ya en el almacén analiza la **caja de armas** ❺. Completa 10 misiones para conseguir el **trofeo Especial de sábado noche**.


❶


❷


❸

RECOLECTABLES

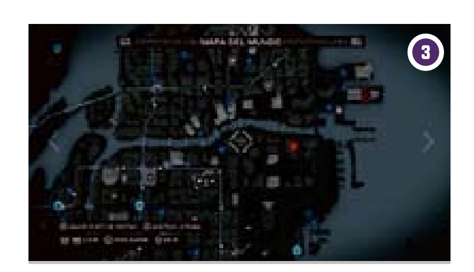
Céntrate en piratear todas las Torres de ctOS para que aparezcan en el mapa.

SONGSNEAK

Son **canciones secretas** y para desbloquearlas tendrás que estar atento de las personas que veas. Si el recuadro que aparece a su alrededor es azul indica que tiene información importante y de qué tipo. Hackear a las personas en las que ponga **Música** ❶. Su localización es aleatoria y necesitarás 32 canciones para obtener el **trofeo Espacio en disco lleno**. »







» INVASIÓN DE LA PRIVACIDAD

Ve al **símbolo del ojo** en el mapa para encontrar un terminal que debes piratear. Primero desbloquea los circuitos que verás en las calles de los alrededores. Al usar el móvil verás el rastro que debes seguir. Cuando los hayas desbloqueados vuelve a la terminal principal para piratearla y usarla 2.
Realizar 30 de estas misiones para conseguir **el trofeo Mirilla.**

TORRES DEL CTOS

En total **debes piratear 13 de estas torres** 3. Como en la mayoría de los casos, tendrás que buscar una ruta concreta para llegar a los terminales que debes ir pirateando para abrirte paso hasta las torres y piratearlas. **Según las piratees aparecerán los iconos** de coleccionables, misiones secundarias y objetivos en el mapa por lo tanto sería importante hacerlo cuanto antes.
Cuando hayas pirateado todas las torres conseguirás el **trofeo Señales limpias**.

INTRUSIÓN EN EL CTOS

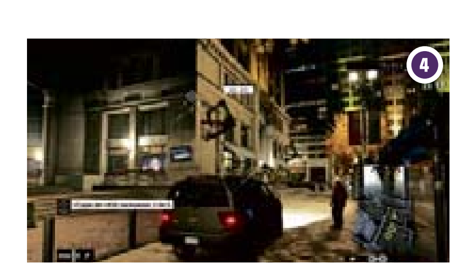
En estas misiones debes hackear un aparato del ctOS para que aparezcan señalados en el mini mapa unos terminales que debes hackear antes de que acabe el tiempo. Para que te dé tiempo también puedes **usar las cámaras** de la zona 4.
Completa 16 de estas misiones para conseguir el **trofeo Trasteador de sistemas**.

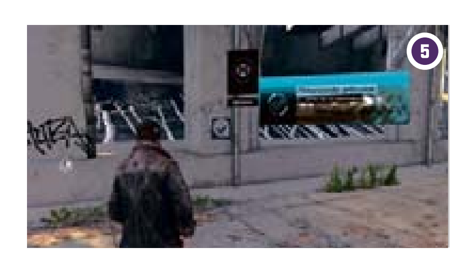
CITY HOTSPOTS

Los City HotSpots son los puntos más importantes o emblemáticos de la ciudad 5. En el mapa verás un check en cada uno de estos puntos y **tu objetivo será ir a los 100** que tiene el juego para dejar tu marca de visitante. Los que **aparecen de color blanco** en el mapa son los que te faltan por visitar.
Cuando hayas visitado los 100 lugares conseguirás el **trofeo Geolocalizado**.

REGISTROS SONOROS

A lo largo del juego encontrarás registros sonoros de muchos tipos. Los puedes encontrar pirateando móviles que veas, ordenadores, tabletas y demás dispositivos electrónicos 6.
No hace falta para ningún trofeo pero **debes conseguir al menos 10 para alcanzar el 100% del juego**.







MINIJUEGOS

No todo es hackear en *Watch Dogs*, también puedes distraerte con los minijuegos que aquí te mostramos e incluso con algunos más que verás en el menú principal.

TRILE

Tendrás que averiguar en cuál de los tres vasos se queda la bola de color rojo después de que el trilero la vaya cambiando con algunos movimientos. No existe ningún truco para averiguar dónde está la bola, sólo puedes fiarte de tus ojos.

Para conseguir el 100% del juego tendrás que completar los tres primeros niveles de dificultad 1. Si fallas una ronda vuelves a empezar el nivel desde cero pero si superas un nivel se mantendrá. Puedes dejarlo cuando quieras y volver a intentarlo desde el nivel en el que lo dejas.

PÓQUER

Una partida de póquer normal en la que tienes que conseguir que tus tres contrincantes se queden sin fichas 2. En las salas donde se juega al póquer puedes piratear cámaras para ver las cartas de un contrincante y a otro medirle el nivel de nervios, cuando más bajo sea es porque mejores cartas tiene y viceversa.
Para conseguir el 100% del juego tendrás que ganar una partida al póquer.

NVZN

Deberás acabar con **oleadas de pequeños alienígenas** en un estilo de lo más retro 3. La munición de tu arma es infinita por lo tanto no debes preocuparte: dispara todas las veces que quieras.

Para conseguir el 100% del juego tendrás que completar 10 oleadas.

BEBER

Tendrás que ir moviendo el joystick **para poner el puntero donde se indica** en pantalla y apretar el botón correspondiente.

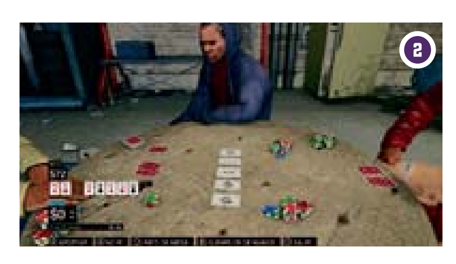
Debes hacerlo un par de veces hasta conseguir que tu contrincante acabe borracho y después debes dejar que pase un tiempo para que se recobre antes de poder jugar otra ronda.

Este minijuego se puede jugar en tres lugares distintos. Si consigues completar las 10 rondas en cada uno de los lugares conseguirás el **trofeo Lubricante social** 4.

AJEDREZ

El juego te permite varios tipos distintos de paridas, nosotros te recomendamos que juegues a **Puzzles de final** 5 que es la más fácil y rápida de todos. »


1


2


3

» Además te damos las indicaciones para ganar en cada una de tus partidas, ya que esta modalidad es la única en la que los movimientos son siempre los mismos:

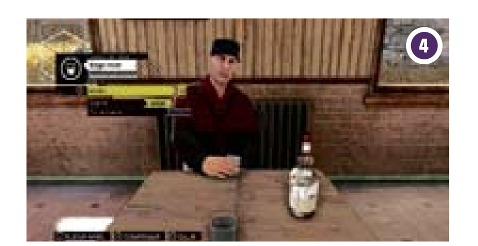
- **Partida 1:** Torre a A8.
- **Partida 2:** Alfil a F7.
- **Partida 3:** Torre a F8.
- **Partida 4:** Reina a D6.
- **Partida 5:** Reina a E7.
- **Partida 6:** Alfil a G4.
- **Partida 7:** Reina a H7.
- **Partida 8:** Peón a A5- Torre a C3
- **Partida 9:** Peón a A8 - Reina a E5
- **Partida 10:** Peón a E4 - Alfil a F6

Para conseguir el 100% del juego tendrás que ganar en 10 partidas.

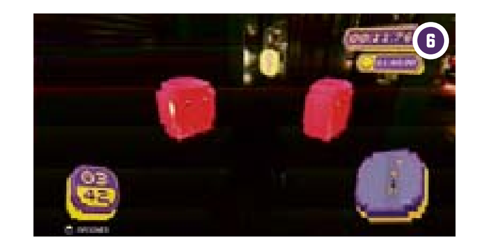
CASH RUN

Debes **conseguir todas las monedas** que aparecen en el escenario, a modo de circuito, en el menor tiempo posible 6.

No ganarás trofeos, pero si quieres **conseguir el 100% del juego** tendrás que completar al menos 1 de estos minijuegos.


4


5


6

CONTRATOS EN LÍNEA

Si eres un apasionado de los multijugador no debes perderte los 4 modos de juego que te ofrece *Watch Dogs*.

SEGUIMIENTO EN LÍNEA

Debes localizar a tu objetivo y una vez que inicies el pirateo debes tenerlo siempre en pantalla hasta conseguir un pirateo del 100%.

Es importante el uso del stick derecho para mover la cámara y así no necesitarás arriesgarte a estar cerca de él. Por muy lejos que este, mientras esté en pantalla el objetivo el indicador aumentará 1.

Si tú eres el objetivo busca rápidamente alguna esquina y prueba a ponerte en distintas posiciones. Si el indicador no sube es porque tu enemigo no te ve y por lo tanto tendrá que moverse. Atento a lo que se mueva en pantalla: podría ser tu enemigo.

En este modo de juego puedes conseguir dos trofeos. Uno de ellos se llama **Cookie invisible** y se consigue al completar una partida sin ser detectado. El otro se llama **A cuestas** y consiste en completar diez partidas sin ser visto.

CARRERA EN LÍNEA

Debes competir con coches o motos y ser el primero en llegar a la meta pasando por varios puntos de control 2.

Durante la carrera podrás usar el nitro y en algunos puntos de control conseguirás alguno más. Asegúrate de usarlo en las rectas o acabarás estrellándote y perderás puestos en la carrera.

En este modo de juego puedes conseguir el trofeo **Superatopista**, si completas 10 carreras de cualquier tipo.

HACKEO EN LÍNEA

En este modo de juego debes hackear el móvil del objetivo y mantenerte en el área que se indica en el minimapa para que no se corte la conexión ③.

En ciertas zonas, hackear a tu contrincante puede ser bastante complicado. Nuestra recomendación es que esperes a **que pase por alguna zona con muchos callejones** o incluso con túneles para poder esconderte con mayor facilidad. También puedes estar sentado en algún coche y apagar el motor aunque te podrá detectar. Si ocurre, tendrás que huir antes de que acabe contigo.

En este modo de juego puedes conseguir el trofeo **Hackificación** si consigues hackear a 10 jugadores.

DESCIFRADO EN LÍNEA

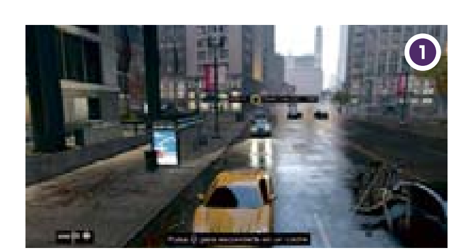
En este modo de juego debes jugar en equipo o en solitario para conseguir ser quien descifra el documento.

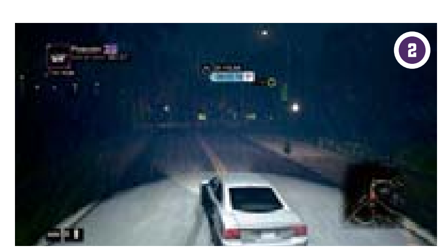
El primer paso será conseguir el documento que aparece en el escenario ④. Si se juega en equipo debes estar cerca de alguien de tu equipo para que aumente el % del documento; en caso de jugar solo debes conseguir que el enemigo no te mate o esté demasiado cerca.

Si algún enemigo se acerca demasiado a quien tiene el documento comenzará una cuenta atrás y perderá el documento. Lo importante es llegar al 100%. En el caso de que te roben el documento en el 99% y lo suban a 100% será ésa persona quien gane.

Para conseguir el 100% del juego debe ser el ganador en 10 partidas.







HUEVOS DE PASCUA

Algunos de estos huevos de pascua (básicamente curiosidades y mensajes ocultos) son spoilers de algunas de las misiones secundarias y otros los debes buscar por ti mismo. Si no quieres estropearte ninguna sorpresa evita leer las siguientes líneas.

ANTIGUO EMPLEADO DE ABSTERGO

Si tienes un poco de suerte, de entre todos los habitante de Chicago puedes encontrar a uno en concreto que trabajó en Abstergo (1), (la conocida empresa farmacéutica de *Assassin's Creed*). O es pone en su información personal.

La probabilidad de encontrarlo es bastante baja, cuestión de suerte. Nosotros lo encontramos junto al bar de la zona más al Noroeste de Chicago.

ELIMINAR A OLIVIER GARNEAU

En la última misión de Convoy criminales, tu principal objetivo será acabar con Olivier Garneau. Es otro personaje bastante importante de la saga *Assassin's Creed* como puedes ver en su información personal (2).

NIÑO JUGANDO A *ASSASSIN'S CREED*

Al avanzar en la aventura desbloquearás un refugio en un búnker, donde verás muchos discos duros que puedes piratear. Al desbloquear uno en concreto desbloquearás una escena en la que verás un niño jugando a *Assassin's Creed* (3).

CARÁTULAS DE VARIOS JUEGOS DE UBISOFT

En las tiendas de empeño de la ciudad de Chicago encontrarás **muchos de los juegos de Ubisoft** repartidos en las estanterías (4) y en el mostrador. Asegúrate de visitar todas las tiendas porque en cada una podrás ver diferentes carátulas.

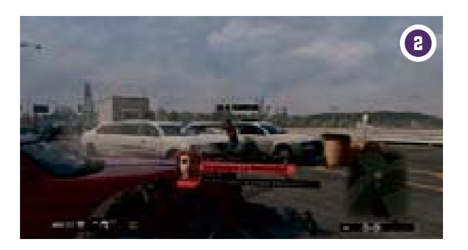
MÁQUINA RECREATIVA DE *FAR CRY: BLOOD DRAGON*

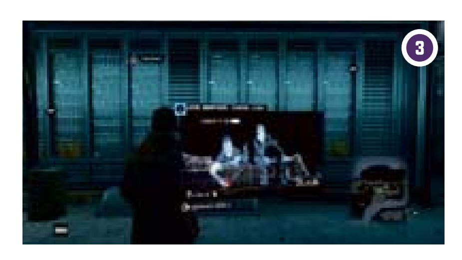
Durante una de las misiones del modo historia tendrás que piratear unas cámaras para explorar el piso franco de la principal banda enemiga del juego.
Durante el reconocimiento pasarás por una **sala llena de máquinas recreativas** en la que se puede ver una del juego *Far Cry: Blood Dragon* (5).

MUÑECO DE RAYMAN RABBIDS

En muchos lugares del juego encontrarás un muñeco Rabbid (6). Puedes activarlo para escuchar cómo se ríe y como Aiden Pearce dice varias frases curiosas.

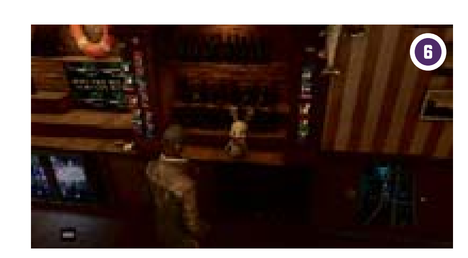














REVISTA "LOS DIEZ MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA"

En muchos de los quioscos que verás por el juego (y en algunos puntos concretos) encontrarás una revista de “Los diez mejores juegos de la historia” y en portada aparece otro conocido juego de Ubisoft (7).

TROFEOS

TROFEO PLATINO

Se desbloquea al conseguir los demás trofeos.

TROFEO ORO

• Cerrar sesión

Completa el acto 5.

Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

• Freeware

Desbloquea todas las habilidades del árbol de habilidades.

Primero debes ir realizando ciertas tareas que puedes consultar en el **Menú de Habilidades**. En cada habilidad viene indicado qué hace falta para desbloquearla. Una vez que estén desbloqueadas debes usar los puntos de nivel que consigues al subir niveles para aprenderlas.

TROFEOS PLATA

• Venganza

Completa el acto 4.

Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

• Fin de trayecto

Completa 40 contratos de agente.

Son las principales misiones secundarias. Para desbloquear la mayoría de ella debes ir hackeando a las personas que ves por la calle para conseguir la localización donde se inicia la misión. Suelen ser encargos como distraer a la policía, acabar con algún enemigo o conseguir algún documento.

• Tocando fondo

Completa todos los escondites de banda.

En estas misiones tu objetivo será entrar en el escondite de alguna banda, encontrar al jefe y derribarlo. Lo más práctico sería **piratear las cámaras de la zona** para identificar a cada enemigo y cuando hayas detectado al jefe ir a por él directamente para noquearlo sin ser visto. También puedes acabar con todos los miembros de la banda y dejar al jefe para el final. Pero no le mates. »

» • Le llaman el justiciero

Completa todas las investigaciones.

En total tienes que realizar 11 de estas misiones para conseguir el trofeo. Encontrarás más detalles en el apartado “Investigaciones” de esta guía.

• Mirilla

Completa todas las invasiones de la privacidad.

Tienes que realizar 30 de estas misiones para conseguir el trofeo.

El objetivo principal es acceder a un sistema de cámaras que te permitiría vigilar la casa de alguien. En algunas misiones sólo tienes que ir al punto indicado y piratear el sistema y en otros tendrás que buscar por la zona ciertos terminales que debes piratear para que sea accesible la cámara de vigilancia.

• Furia al volante

Completa todos los convoyes criminales.

Tienes que completar 18 de estas misiones para conseguir el trofeo. Tu objetivo será detener un convoy y en algunos casos deberás neutralizar a los ocupantes del vehículo principal y en otros simplemente derribarlo. El mejor método para completar esta misión es colocar algunos explosivos en la ruta por la que va a pasar el convoy y hacerlos explotar en el momento oportuno. Este método podrí no funcionar si el objetivo no puede morir.

• A los marcadores

Marca a 100 enemigos.

Para marcar a los enemigos puedes usar el móvil o también hackear cualquiera de las cámaras que verás durante las misiones. Una vez que los hayas marcado verás su tipo de rango y habilidades. Repítelo 100 veces.

• Radical libre

Escapa de una persecución policial de nivel 5.

Asegúrate de que tienes objetos de Apagón para interferir las señales policiales.

Te resultará más fácil si eres delictivo y así cuando la policía te persiga tendrás más nivel de búsqueda.

Asegúrate de alargar la búsqueda hasta llegar al nivel 5 y después intenta escapar.

Para ello usa los objetos de Apagón: uno o dos deberías ser capaz de escapar.

• Objeto conejo blanco

Escapa de 15 radares policiales.

Cada vez que algún ciudadano llame a la policía para dar un aviso de cualquier tipo, estos comenzarán un rastreo de la zona para localizarte. Para huir puedes usar algunas de las habilidades que irás desbloqueando durante el juego aunque si tu nivel de búsqueda es bajo podrás perfectamente escapar con cualquier tipo de vehículo si tienes un buen nivel de conducción.

• A prueba de radares

Escapa de un radar policial de nivel 5.

Ver trofeo Radical libre.

• Triplete letal

Mata a 3 enemigos con un solo explosivo.

Ver trofeo Humo mágico.

• Geolocalizado

Señalízate en todos los puntos de interés.

Uno de los objetivos secundarios que tiene el juego será visitar los 100 lugares importantes de Chicago. Tienes más datos en el apartado “Recolectables: City HotSpots” de esta guía.

• Espacio en disco lleno

Desbloquea todos los temas con la aplicación SongSneak.

Este sin duda será uno de los trofeos que más tiempo te llevará. Tendrás que haber conseguido las 32 canciones secretas del juego, que aparecen de manera aleatoria. Debes usar tu móvil en las personas que veas por la calle y en las que en su información aparece indicado que está escuchando música. El mejor método para conseguirlo es ir a una zona muy concurrida, como un parque, plaza... y dar vueltas para ir localizando a las personas. Todas las canciones se pueden conseguir en un mismo sitio, no debes preocuparte de ir a distintas zonas de Chicago.

• Hackificación

Invade y hackea con éxito a 10 agentes enemigos en hackeo en línea.

Para conseguir este trofeo tienes que jugar al modo online de Hackeo en línea y ganar al menos 10 partidas de esta modalidad.
encontrarás más información en el apartado "Contratos en línea" de esta guía.

• A cuestas

Invade y vigila con éxito a 10 agentes enemigos en seguimiento en línea.

Tienes que jugar al modo online de Seguimiento en línea y ganar 10 partidas. En este modo de juego debes hackear a tu objetivo y tenerlo a la vista hasta conseguir el 100%. No importa lo lejos que esté siempre que le veas en pantalla. Si completas alguna partida sin ser visto por tu objetivo conseguirás además el trofeo Cookie invisible.

• Trasteador de sistemas

Completa todas las intrusiones en el ctOS.

En el mapa verás unos puntos en los que debes piratear unas terminales de ctOS para iniciar la misión. Al hacerlo tendrás un tiempo determinado para piratear cuatro terminales más, que veras indicadas en el minimapa. Según la zona tendrás que localizar un modo de poder piratearlas usando las cámaras y en otros estarán suficientemente cerca como para hacerlo tú mismo. En total tienes que completar 16 de estas misiones para conseguir el trofeo.

• Cookie invisible

Completa un seguimiento en línea sin ser detectado.

Ver trofeo A cuestas.

• Señales limpias

Desbloquea todas las torres del ctOS.

En el mapa verás unos puntos rojos que indican las torres del ctOS. Para piratearlas tienes que encontrar la forma de llegar a su terminal central y hackearla. Debes estar atento al entorno para buscar la ruta porque en algunos casos debes llegar desde otro edificio o piratear ascensores de carga. Al lograrlo conseguirás la localización de los coleccionables, misiones...

TROFEO BRONCE

• Hola, mundo

Acaba con Maurice.

Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

• Hombre de familia

Completa el acto 1.

Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

•¿Quién es Raymond Kenney?

Completa el acto 2.

Se desbloquea durante el transcurso de la historia. »

» **• Uno menos, queda otro**
Completa el acto 3.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

• Justiciero
Usa el sistema de detección de delitos para acabar con 20 criminales confirmados.
Durante el transcurso del juego te llegarán avisos aleatorios de que se va a cometer algún crimen en una zona determinada. Tu objetivo será ir a dicho punto y usar tu móvil para detectar a la persona que tiene pensado cometer el crimen sin que te detecte y esperar a que vaya a realizar el crimen para detenerle.

• Volcado de memoria
Realiza 10 destrucciones de vehículo.
Sólo debes destruir 10 vehículos de cualquier tipo y haciéndolo de cualquier forma.

• Fallo de comunicación
Usa una incapacitación no letal para impedir que 10 civiles llamen para informar sobre ti.
Este trofeo se puede conseguir de muchas formas. La más fácil es robar el coche a cualquier ciudadano y si ves que va a llamar a la policía debes casi atropellarlo para que cuelgue el teléfono. Repite la misma operación hasta conseguir el trofeo.

• Ciclo de arranque
Participa en 5 juegos de la ciudad diferentes.
En la ciudad encontrarás los juegos que ya mencionamos en la guía. Aparte de esos puedes entrar en el menú principal tienes algunos más para probarlos, aunque no tienen que ver ni con trofeos ni con conseguir el 100%.

• Humo mágico
Mata a 4 enemigos con un solo uso de concentración.
Este logro se puede conseguir de muchas formas. Nosotros te indicamos como conseguirlo fácilmente en la misión “No invitado” y aunque no lo consigas en esa misión es el mejor método para conseguirlo en cualquier otro momento.

• Bucle de salida
Escapa de 15 persecuciones policiales.
Para conseguir este trofeo debes cometer algún crimen para que te busque la policía y escapar de 15 persecuciones. No inicies los delitos adrede para conseguirlo antes de tiempo, dado que seguro que lo conseguirás de forma automática antes de completar el juego.

• Fallo de hardware

Revienta una rueda de 15 vehículos distintos a tiros.
Para conseguir este trofeo debes disparar por lo menos a una rueda de 15 vehículos diferentes. No importa si están en marcha o aparcados en algún lugar.

• Retirando privilegios de cliente

Completa la misión final de la investigación sobre tráfico de personas.
Para conseguir este trofeo debes completar todas las investigaciones sobre tráfico de personas. En el apartado correspondiente de la guía encontrarás más información al respecto.

• Especial sábado noche

Completa la misión final de la investigación sobre comercio de armas.
Debes completar todas las investigaciones sobre comercio de armas. En el apartado correspondiente de la guía encontrarás más información.

• Comprobación de integridad

Obtén los 8 móviles desechables.
Los móviles desechables son uno de los coleccionables que tiene el juego. Si desbloqueas las Torres de ctOS conseguirás la localización de cada uno de ellos en el mapamundi.

• Sólo lectura

Completa la misión final de la investigación de códigos QR.
Para conseguir este trofeo debes localizar y analizar todos los Códigos QR que están repartidos por la ciudad. En total tienes que analizar 16 y tras descifrar el último conseguirás la misión extra en la que debes examinar otro código más.

• Se avecina la oscuridad

Completa la misión final de la investigación sobre personas desaparecidas.
Para conseguir este trofeo debes completar todas las investigaciones sobre personas desaparecidas. En el apartado correspondiente de la guía encontrarás más información al respecto.

• Lubricante social

Completa el 10º nivel contra los 3 rivales del juego de beber.
En la ciudad encontrarás tres puntos en los que jugar al minijuego de beber alcohol. Cada uno de ellos te plantea tipos de juegos distintos pero todo se basan en mover los stick donde te indican o pulsar los botones que veas en pantalla. Los últimos niveles son bastante complicados, necesitarás rapidez y coordinación para completarlos. En algunos casos los sticks estarán cambiados de sentido y en otros ni siquiera sabrás que stick tienes que mover. Si tienes alguien que te pueda ayudar controlando uno de los stick no dudes en pedir ayuda para no frustrarte demasiado.

• Superautopista

Completa 10 carreras en línea públicas.
Debes ganar en 10 carreras en línea públicas. Hay más información en el apartado correspondiente de la guía.

• Rastreado

Sé seguido 5 veces.
Debes tener la suerte de que alguna persona inicie una partida online y tú seas la víctima. Cuando 5 personas hayan intentado hackearte conseguirás el trofeo.


PS4
WATCH DOGS
18
Play
WATCH DOGS
¡Archívalas en las cajas de tus juegos!
axel springer